大いなる謎に包まれた伝説の地底大陸｢オルドーラ｣。えたいの知れぬ魔物どもに守られた「オルドーラ」の宝物は、今もなお静かに眠っている。その昔、前人未踏のこの大陸に挑んだ勇者バートは、その秘密を日記と地図に託してこの世を去ってしまった。数十年の時間が過ぎ、この日記と地図がバートの孫ロルト・ロックの手に渡った。日記に記された謎の文章は、いったい何を意味するのか？　時間を越えて伝わったバートの意志は、ついにこの少年を「オルドーラ」に向かわせたのだった。

謎と魔物に満ちたこの大陸を、果たしてロックは制覇できるか!?

SSD-ORD

I.Q. GAME SERIES

知能ゲームシリーズ３（算数―小数編）

地底大陸オルドーラ

B面
ステップ・ドリル小数

DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム

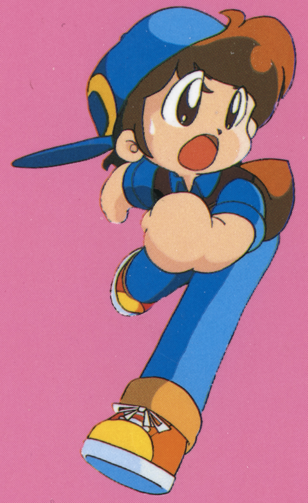
I.Q. GAME SERIES

地底大陸オルドーラ

知能ゲームシリーズ3

SSD-ORD

T4 907940 210123



SUNSOFT
夢・創造・サンソフト
サン電子株式会社

ASMIK
株式会社アスミック

ゲームに夢中になったら頭が良くなっちゃった！

ゲームと算数がドッキングした、まったく新しいタイプのソフト、「知能ゲームシリーズ」。

キミの解かねばならない次の使命は、これだ!!

●『アディアンの杖』（算数―整数編）

●『スーパーボーイ・アラン』（算数―分数編）

知能ゲームシリーズ３（算数—小数編）

地底大陸オルドーラ

B面　ステップドリル小数

このたびは、ファミリーコンピュータ・ディスクシステム用ソフト『地底大陸オルドーラ』（SSD-ORD）をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。

ご使用の前に、取り扱い方、使用上の注意等、この説明書をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この説明書は大切に保管してください。

ディスクカードを使うときには

1. ディスクカードの窓から見える茶色の磁気フィルム部分には、絶対に指などで直接触らないこと。そこを汚したり傷つけたりしないよう気をつけよう。
2. ディスクカードは湿気や暑さにはとっても弱い。直接日光の当たるところや、ストーブ・ポットなどの近くには置かないこと。風通しのよい涼しい場所に保管するのがいちばんいい。
3. ホコリはディスクカードの大敵だ。ごみごみしたところには置かないようにしよう。
4. 磁石を近づけると、ディスクカードのデータが消えてしまう。電気時計やスピーカーも磁力があるから、気をつけてね。
5. ディスクカードをふんづけたりするのは、もってのほか。ゲームが終わったら、いつもプラスティックのケースにしまっておこう。

ディスクドライブの赤ランプがついているとき、ＥＪＥＣＴボタンや本体のＲＥＳＥＴボタン、電源スイッチに絶対に手を触れないこと！　ディスクシステムの説明書もよく読もう。

地底大陸オルドーラ

もくじ

『地底大陸オルドーラ』を始める前に……4
A-1 これが『地底大陸オルドーラ』のゲーム方法だっ!!……6
A-2 このアイテムを探せ!……10
A-3 敵はコイツらだ!!……11
B-1 『ステップドリル』って何だ!?……13
B-2 『ステップドリル』の学習法……14
B-3 『ステップドリル』チェックポイント地図……15
B-4 『ステップドリル』チェックポイント表……16
ストーリー漫画『地底大陸オルドーラ』……17

『地底大陸オルドーラ』を始める前に

1

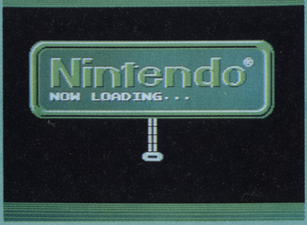
ファミリーコンピュータ本体とRAMアダプタ、ディスクドライブを正しく接続してから、本体の電源をON!

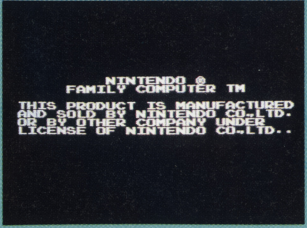
2

すると、マリオとルイージが追いかけっこをする画面が出るので、ディスクカードをサイドAを上にセットする。画面がちゃんと出ないときは、接続をよく確かめてみよう。

3

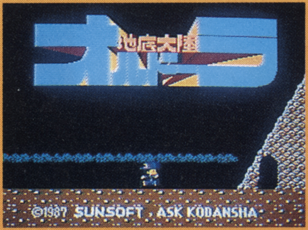
“NOW LOADING……”という表示の画面のあと、しばらく待つと、左下の写真のような画面が出る。ここで、“A,B SIDE ERR.07”という表示が出たときは、ディスクカードを取り出し、サイドAがちゃんと上になるようにセットし直そう。





4

うまくいけば、ここで「Bめんをセットしてね」という指示が出てくる。指示どおりにサイドBが上になるように、ディスクカードをセットしてしばらくすると、お待ちかねタイトル画面が出る。



エラーメッセージ一覧表

うまく起動しなかったときや、ディスクシステムが正常に作動しないときには、画面に「エラーメッセージ」が表示される。そのときは左の一覧表で原因を調べて、それに応じた処置をしよう。

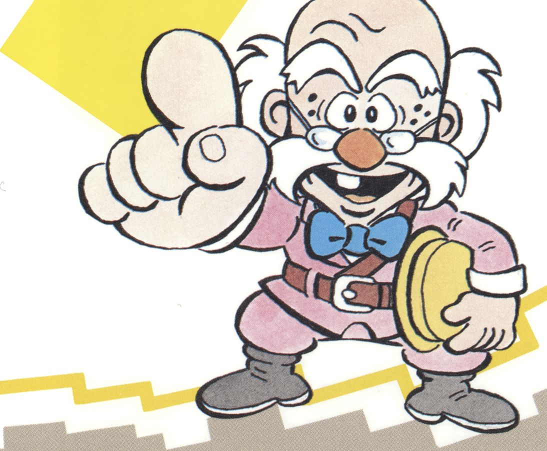
エラーメッセージ	内容と対処方法
DISK SET ERR.01	ディスクカードがちゃんとセットされていない。カードを取り出し、もう1度セットし直そう。
BATTERY ERR.02	ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。乾電池を新しいものと交換しよう。
ERR.03	ディスクカードのツメが折れている。ほかのカードを使うか、ツメのところにテープをはる。
ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされている。カードのゲーム名を確かめよう。
ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
A,B SIDE ERR.07	ディスクカードの表と裏が逆にセットされている。
ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされている。カードをセットする順番を確かめよう。
ERR.20〜	ディスクカードを買ったお店か、発売元へ相談しよう。

A-1

これが『地底大陸オルドーラ』のゲーム方法だっ!!

その一　謎のじじい登場

さあてみなのしゅう、わしがだれだかわかるかの？　何!?　そんなの知るわけないじゃと！　なんという不届き者じゃ！　ならば教えよう。驚くなかれ、わしこそこの地底大陸オルドーラの第一発見者、バートであるぞ！　そう、つまりこの漫画の主人公ロルト・ロックはわしの孫なのじゃ。どうじゃ、驚いたか？　何!?　カバーの裏にはもう死んだって書いてあるって？　ムム、なかなかできるな、おぬし。でもまあよいではないか。そう細かいことは気にせず、わしの話をよ～く聞くがよいぞ。わしが、オルドーラのヒジョーに大切な秘密を教えようというのじゃ。あわてて漫画を先に読んだりしたら、きっと後悔するぞよ！　ふおっふおっふおっ。



その二 ゲーム開始！

タイトル画面でスタートボタンを押せば、いよいよゲームのスタートじゃ！ 画面は、ゲーム選択画面に移るぞよ。ここでAボタンを押せば『地底大陸オルドーラ』、Bボタンを押せば『ステップドリル』の開始となるのじゃ（『ステップドリル』のやり方は、13ページを見てちょ）。

タイトル画面

➡ドーンとでっかいタイトル画面じゃ。

⬇「地底大陸オルドーラ」はAボタンを押す。

ゲーム選択画面

その三 どこから始めるか？

モード選択画面では、ゲームを前回の続きから始めるか、それともいちばん最初から始めるかを決められるぞよ。セレクトボタンで、画面に表示された爆弾を動かして、「つづきから」か「はじめから」を選び、スタートボタンを押せばよいのじゃ。すると、「Aめんをせっとしてね」という指示が出てくるから、もう一度サイドAが上になるようにディスクをセットしてくれ。そうすれば、いざ『地底大陸オルドーラ』目指して出発じゃあ!!

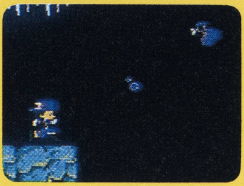
モード選択画面

⬅前回セーブしてあれば、「つづきから」を押すのじゃ。

その四　ロックはこう動かせ！

Bボタン

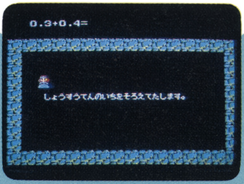
ロックに爆弾を投げさせるのがこのボタンじゃ。命中すれば敵を倒すことができるぞよ。



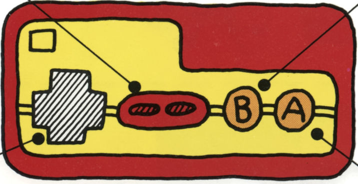
⬅アイテムと抜け道は爆弾で探すのじゃ。

セレクトボタン

困ったらキャサリンを呼ぶのじゃ！　問題が解けないときはセレクトボタンを押すのじゃ。かわいいキャサリンがヒントをくれるじゃろう。

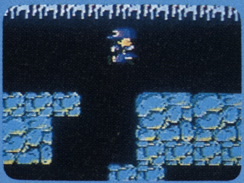


⬆小数が苦手な諸君も、ヒントをもらえば心配無用じゃ。



Aボタン

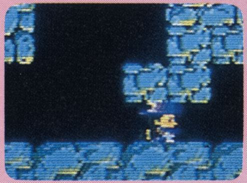
ロックをジャンプさせるボタンじゃ。谷を飛び越えたり、敵を踏みつぶすときにこのボタンを使うのが有効だぞよ。



⬅敵を踏みつぶすときは、タイミングと敵との距離を考えよ。

十字ボタン

ロックの進む方向を変えるのが、この十字ボタンじゃ。このボタンを下に合わせると、しゃがむこともできるぞ～い。

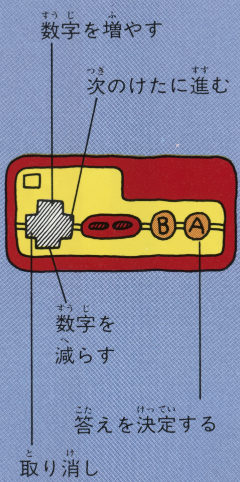


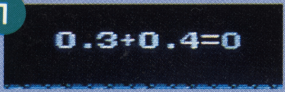
➡しゃがまないと通れないところもあるぞよ。

その五 モンダイは『問題』だ!!

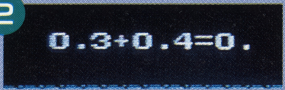
問題の答えは、コントローラの十字キーと、Aボタンで入力する。十字キーの上を押すと、123…のように数字が増え、下を押すと987…のように数字が減る。小数点は9の次に出てくるぞよ。1けための数字が決まったら十字キーの右を押す。すると入力できる部分が次のけたに進むぞよ。最終的な答えを入力したら、Aボタンを押して答えを決定すればよいわけじゃ。途中で入力をやり直したい場合は、十字キーの左を押せば、1けたずつ減っていくようになっておる。どうじゃ。簡単じゃろ?

数字を入力するには?

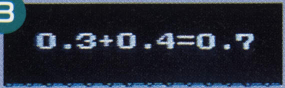


1


答えは0.7だから、まず0を入力する。

2


十字キーの右を押して次のけたに進み、9の次の小数点を入力する。

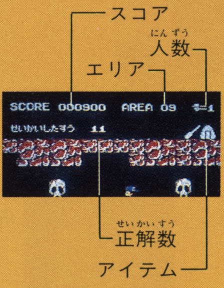
3


また十字キーの右を押して、7を入力し、Aボタンで決定する。

その六 表示部分に注意せよ!

画面の上の部分には、得点(スコア)、今いるエリアのナンバー、ロックの残りの人数、さらに問題の正解数と、取ったアイテムが表示されるぞよ。

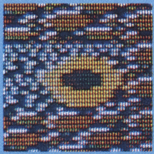
表示の見方



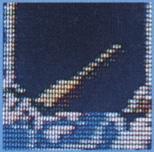
このアイテムを探せ!

地底海を渡るには?

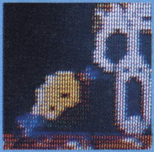
さて、オルドーラには、地底大陸と地底海がそれぞれ3つずつある。1つの大陸を制覇しても、次の大陸の前には、深い地底海が横たわっておるのじゃ。ここを通らずに次の大陸に進むことは断じてできぬ。だから、この地底海を渡るためには、ボートとオール、そして食料、この3つが絶対に必要なのじゃ。わしがオルドーラを探検したのはもうずいぶん昔のことで、アイテムの隠し場所をすっかり忘れてしまったのじゃ。すまんが自分で探しておくれ、みなのしゅう! ふおっふおっふおっ。



ゴムボート
(SCORE 300)
黄色い浮き輪のような形をしている。



オール
(SCORE 300)
2本ひと組になって隠されている。

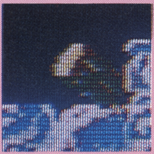


食料
(SCORE 300)
おにぎりか、肉が食料だ。

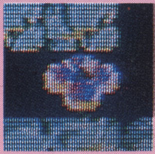
アイテムを持っていないと

地底海まで来ても、アイテムを持っていないと渡れない。

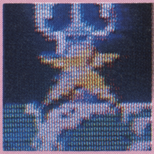
その他のアイテム



丸太
丸太は崖の近くにあることが多いのじゃが…。



花
これを取ると3回敵の攻撃に耐えられるぞよ。



星・ちょう
(SCORE 500)
星かちょうが出たら1UPだ。ばんざ〜い!

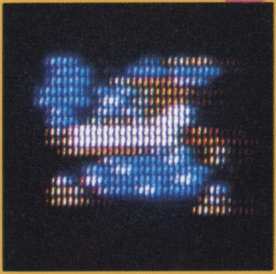
敵はコイツらだ!!

オルドーラにはたくさんの敵がいるぞよ。その中の一部の敵は問題を持っていて、爆弾で倒そうとすると問題を出してくるのじゃ。この問題に正解しないとその敵は死なないし、当然宝物までの道のりも遠くなってしまうというわけじゃ。算数が苦手な諸君、がんばるのじゃぞ。

オニ

(SCORE 200)

問題を持っているぞ!

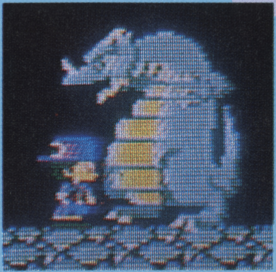


オニは問題を隠し持っていて、爆弾に当たると問題を出す。問題に正解できないと倒すことができないという手ごわい敵じゃ。やりか、こん棒を持っているぞよ。

ボス

(SCORE 2000)

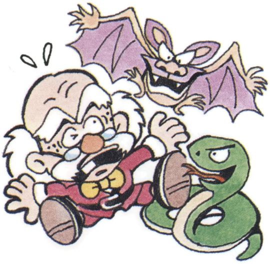
コイツが最後だ!

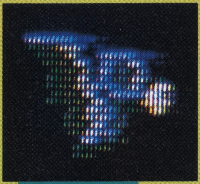


最後の大陸を越えると、いよいよボスとの対決が待っている。コイツを倒せば宝物はキミのものじゃ!!踏みつぶされないように気をつけろ!

まだまだいるぞ敵軍団!!

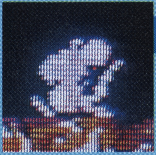
オルドーラにいる敵は、オニやボス以外も、しつこくてやっかいなヤツばかりだ。油断大敵！ こころしてかかれ!!





コウモリ

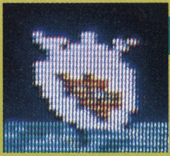
コウモリは、オルドーラにいる敵の中では、唯一爆弾のきかない、ふんづけることもできない敵じゃ。ヒラヒラと飛び回っているのでうまくかわさないと危険じゃぞ。



ネズミ

(SCORE 100)

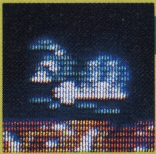
かわいい顔をしているが、油断は禁物じゃぞ。



火の玉

(SCORE 50)

ユラユラと動き、急に止まったりもする。



アリ

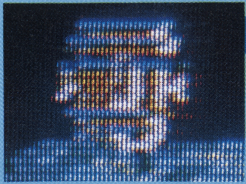
(SCORE 50)

アリは壁に当たると向きを変えるのじゃ。

ヘビ

(SCORE 100)

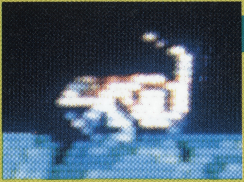
クネクネとはい回っている。実に気持悪い敵じゃ。



モアイ

(SCORE 100)

回転しながらロックを追いかけ、崖から落ちても登ってくるイヤな敵。



トカゲ

(SCORE 100)

近づいてきたり、逃げたりする。追いつかれると向きを変えるので注意。

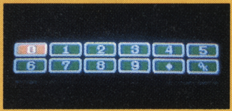
B-1

『ステップドリル』って何だ!?

その一 ステップドリルとは

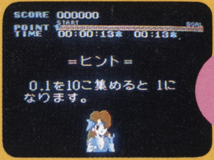
なんと『地底大陸オルドーラ』のB面は、小数の計算問題のドリルになっておるのじゃ。何!! 算数は嫌いじゃと? そんなことを言っているようでは、到底オルドーラは制覇できんぞ! 小数の計算問題でビビッておってどうするか!! じゃあ、なぜわしはオルドーラを制覇できなかったかって? うおっほん、そ、それはじゃな、まあ何というかそのう… わしのことはどうでもよい!! さあゆけ! B面のゴールを目指すのじゃ!!

その二 数字を入力するには



数字を十字ボタンで選んでAボタンを押せば入力できる。Bボタンが小数点。そのままでよかったらOK。取り消しは←だ。

小数が苦手なキミには



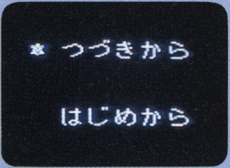
セレクトボタンを押せば、キャワイイ女の子がヒントをくれるぞよ。

『ステップ・ドリル』スタート!

タイトル画面

この画面でスタートボタンを押して開始だ。

モード選択画面



「つづきから」か「はじめから」かを、セレクトボタンで選ぶ。もう一度スタートボタンを押して出発だ。

次の画面へは?

画面の右下にAが点滅すれば、Aボタンを押して次の画面に進める。

その三 ステップが終わったら

それぞれのステップが終わると、正解した問題数、時間、得点が表示されるぞよ。それにここで、「つづける」か「やすむ」かも選択できるのじゃ。しっかり確認するようにな。

B-2 『ステップドリル』の学習法

1 『ステップドリル』の問題は、全部で39ステップじゃ。

2 各ステップのチェックポイントは、ヨーロッパの主な都市になっているぞよ。(15ページの地図や16ページの表を使ってチェックしてちょ)。

3 成績がいいと、チェックポイントを飛び越すことができるが、悪いと同じステップで足踏みすることもあるぞよ。

4 暗算できない問題は、必ず紙に書いて計算するようにな。

5 少しぐらい成績が悪くても、そうがっかりするなよ。その分ステップの終わりで、解き方の説明を受けることができるのじゃ。安心して出発するがよいぞ。

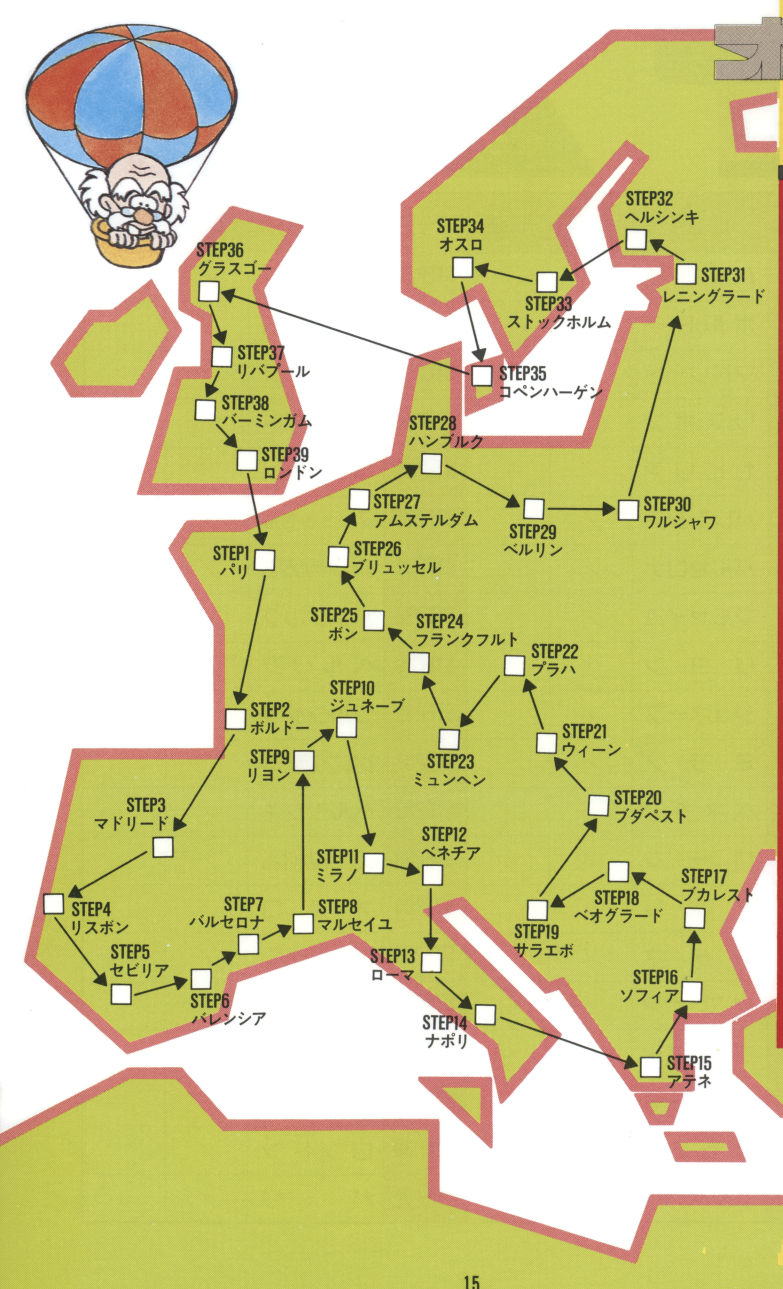
成績画面

正解した問題数、時間、得点が出るぞ。

これでわしの持っている秘密はすべてじゃ。A・B両面完全制覇を目標にがんばっておくれ。くれぐれも小数点の位置には注意するようにな。間違って覚えると命取りじゃぞ。では、さらばじゃ。健闘を祈っておるぞ。

B-3

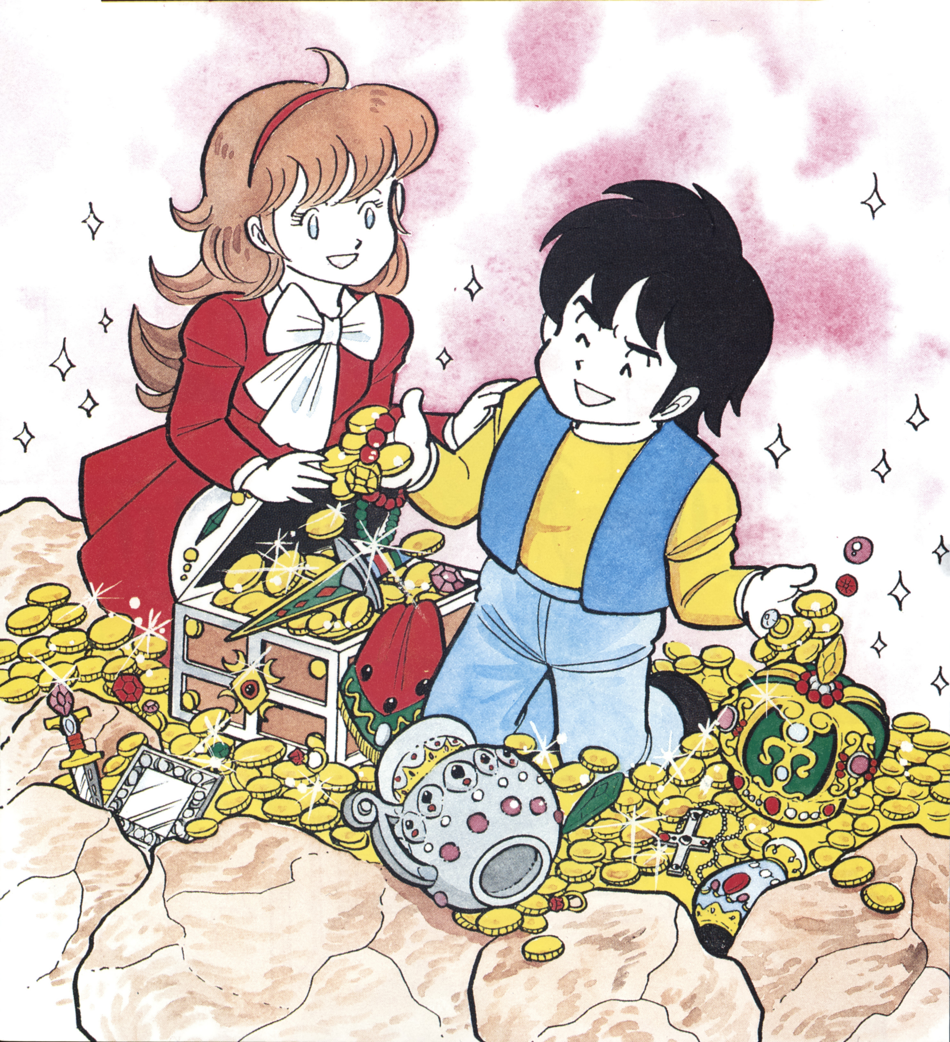
『ステップドリル』チェックポイント地図

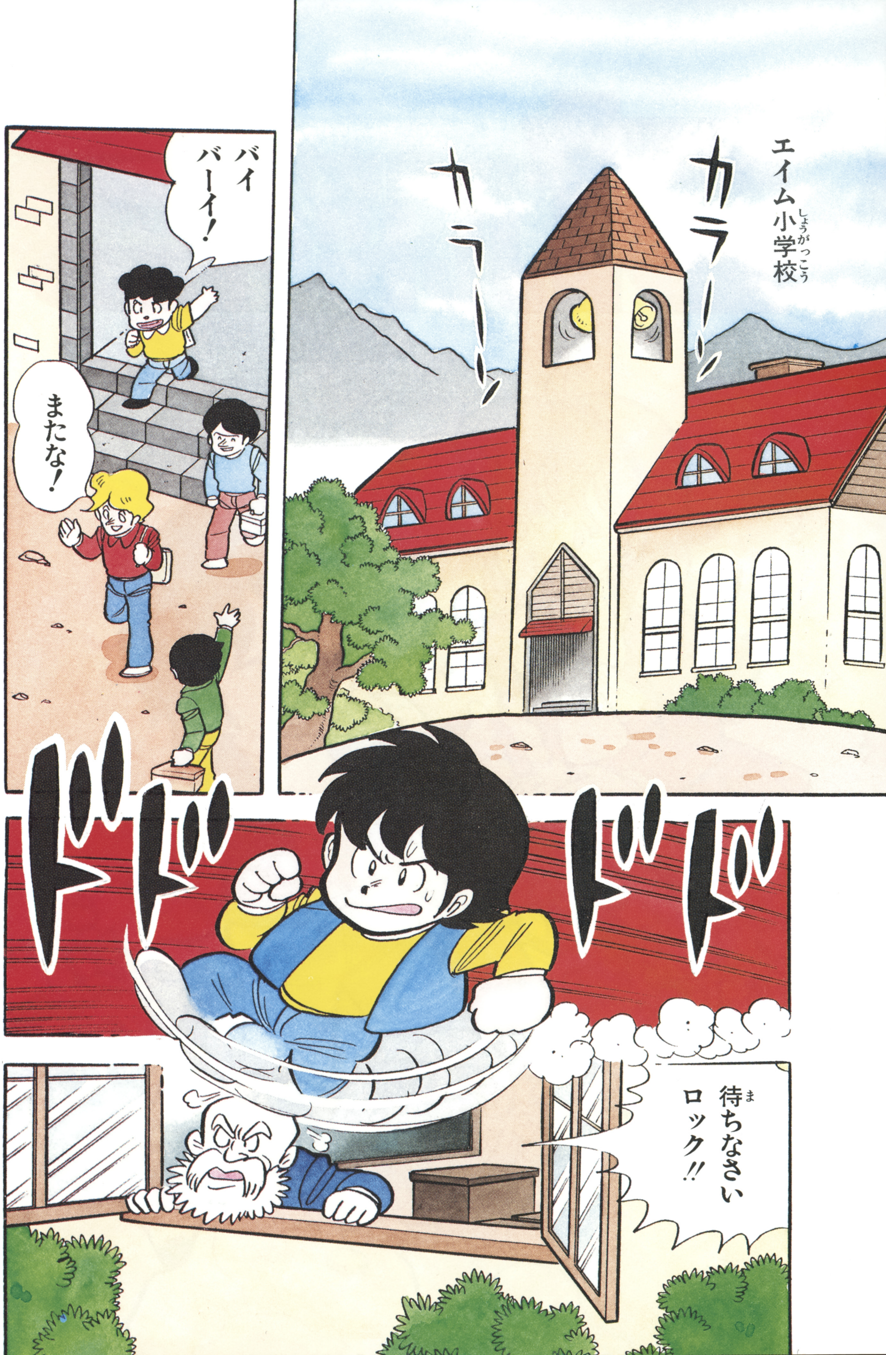


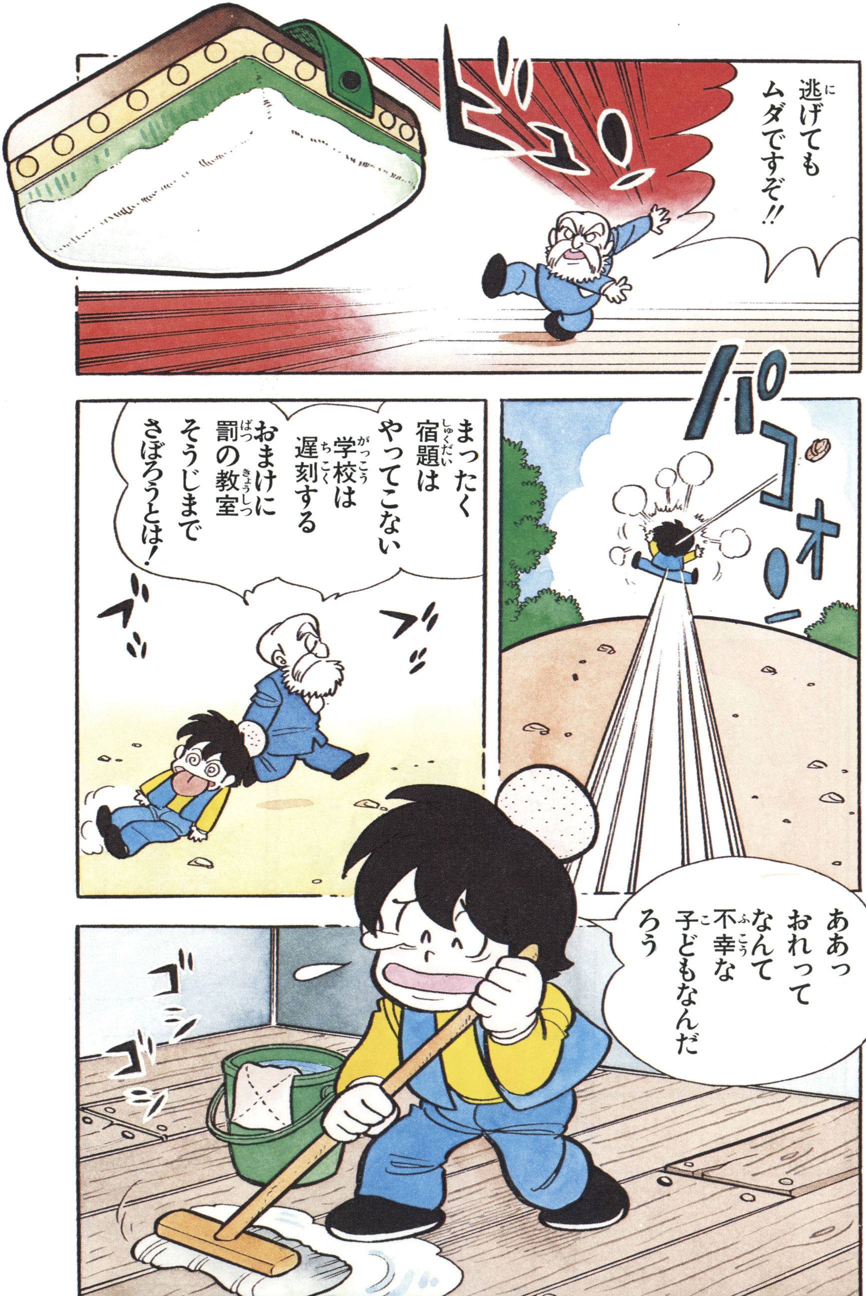
『ステップドリル』チェックポイント表

ステップNo.	地名	月／日	成績	ステップNo.	地名	月／日	成績
STEP1	パリ	／		STEP21	ウィーン	／	
STEP2	ボルドー	／		STEP22	プラハ	／	
STEP3	マドリード	／		STEP23	ミュンヘン	／	
STEP4	リスボン	／		STEP24	フランクフルト	／	
STEP5	セビリア	／		STEP25	ボン	／	
STEP6	バレンシア	／		STEP26	ブリュッセル	／	
STEP7	バルセロナ	／		STEP27	アムステルダム	／	
STEP8	マルセイユ	／		STEP28	ハンブルク	／	
STEP9	リヨン	／		STEP29	ベルリン	／	
STEP10	ジュネーブ	／		STEP30	ワルシャワ	／	
STEP11	ミラノ	／		STEP31	レニングラード	／	
STEP12	ベネチア	／		STEP32	ヘルシンキ	／	
STEP13	ローマ	／		STEP33	ストックホルム	／	
STEP14	ナポリ	／		STEP34	オスロ	／	
STEP15	アテネ	／		STEP35	コペンハーゲン	／	
STEP16	ソフィア	／		STEP36	グラスゴー	／	
STEP17	ブカレスト	／		STEP37	リバプール	／	
STEP18	ベオグラード	／		STEP38	バーミンガム	／	
STEP19	サラエボ	／		STEP39	ロンドン	／	
STEP20	ブダペスト	／		ゴール	パリ	／	

地底大陸(ちていたいりく)オルドーラ

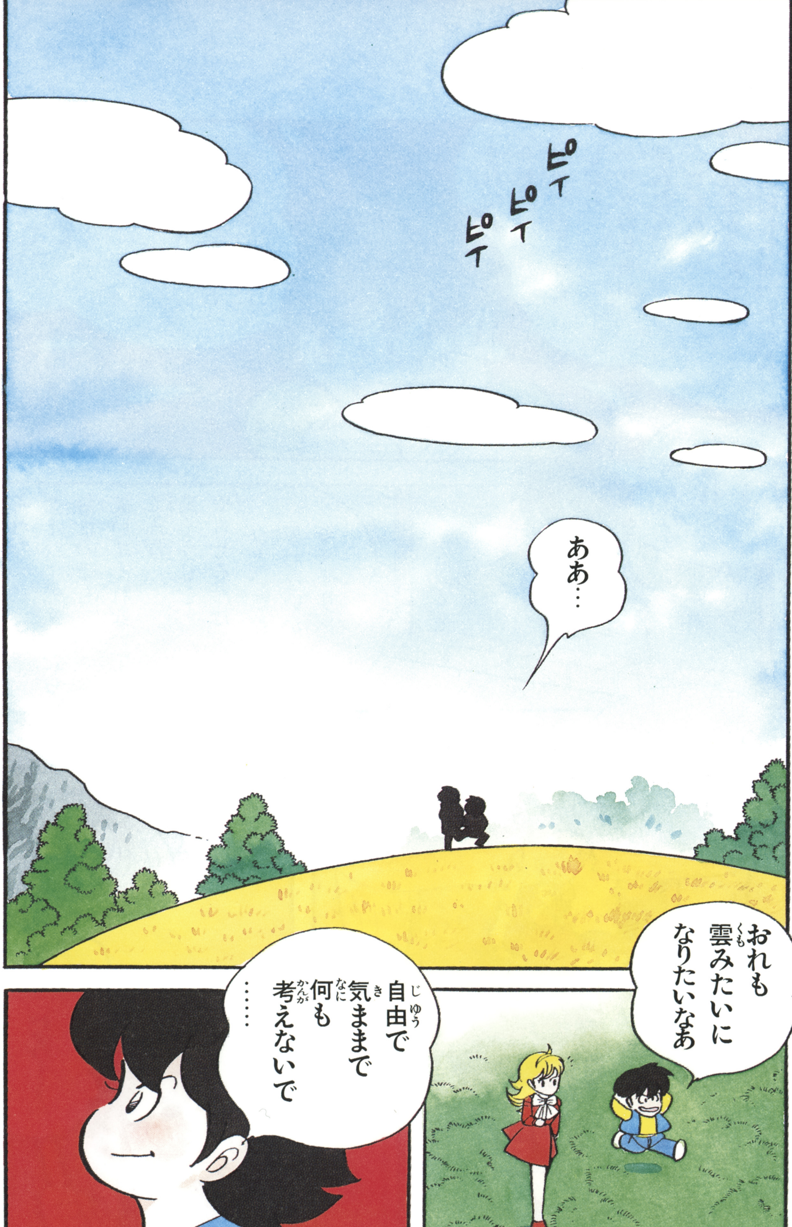



エイム小学校
カラーン
カラーン
バイバーイ！
またな！
ドドド
ドドド
待ちなさいロック!!


ビュッ
逃げてもムダですぞ!!
パコォーン
まったく宿題はやってこない学校は遅刻するおまけに罰の教室そうじまでさぼろうとは!
ズッ
ズッ
ああっおれってなんて不幸な子どもなんだろう
ゴシ
ゴシ

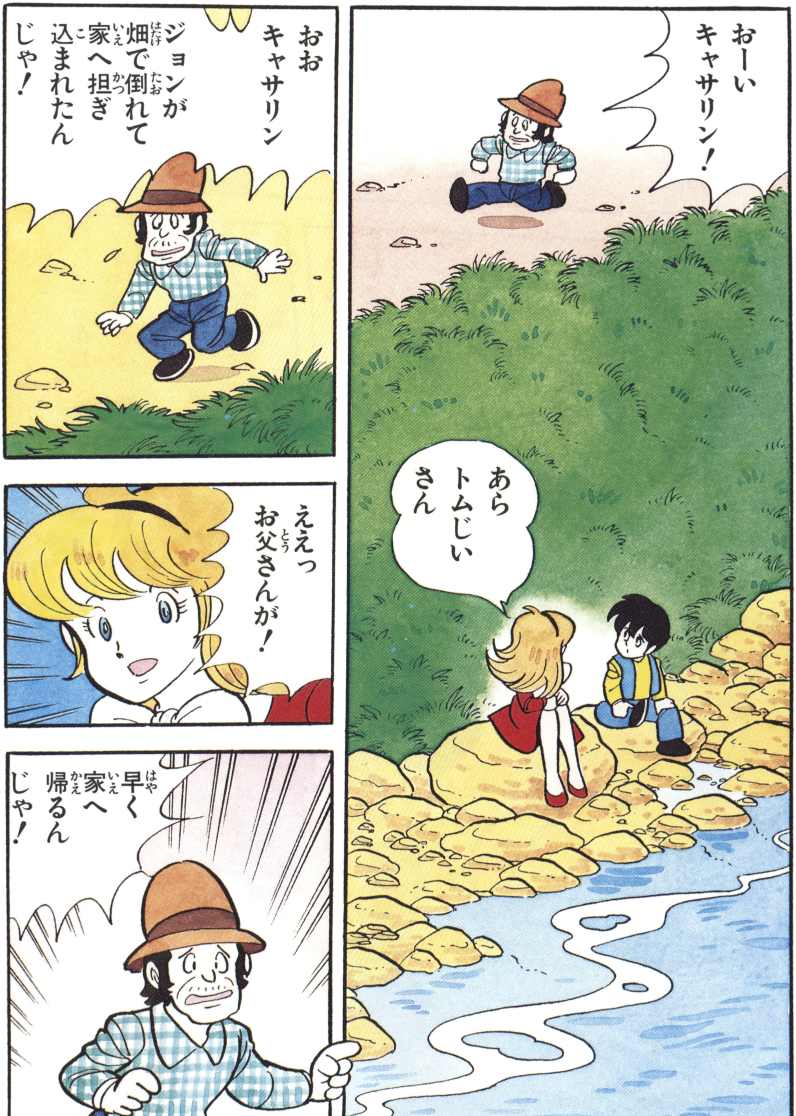
ロック
キャサリンかどこにいるんだ?
そうじ手伝ってくれよ
やあよ罰そうじの手伝いなんて!
頼むよキャサリンおれほんとうはきのうの夜から病気だったんだ!

熱があって頭が痛くて…だから宿題だってやろうと思ったんだけどできなかったんだ
それに今朝は学校へ行こうとしたらパンツのヒモが切れたんだだからはきかえてたら遅刻しちゃったんだ
それなのにゲーハー先生ったらおれの話も聞いてくれないでこんな罰そうじをやらせるんだひどい話だと思わないかキャサリン
病人のおれにそうじだぜ!
ホントひどい話ね
だろー!
わたしだってそんな言い訳信じないわよ
待っててあげるから早くそうじをやっちゃいなさい
はあい

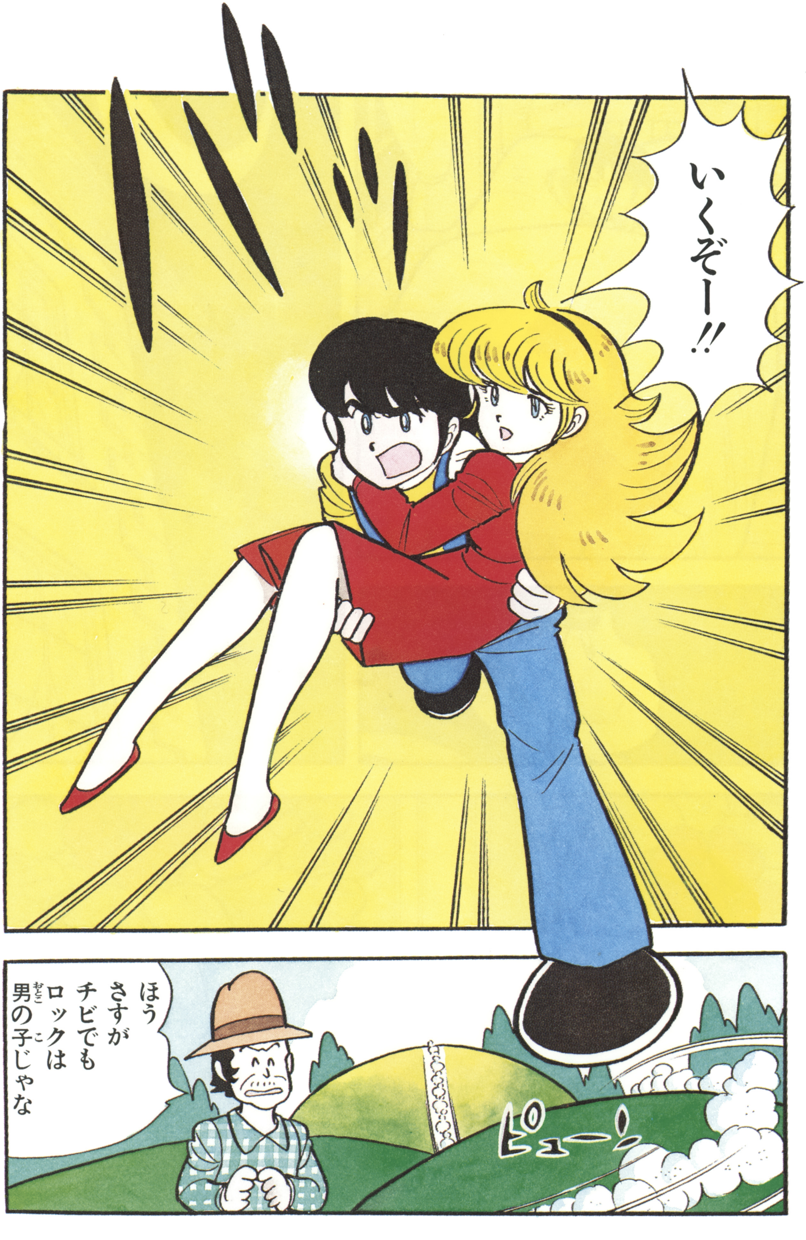

ピィ ピィ ピィ
ああ……
おれも雲みたいになりたいなあ
自由で気ままで何も考えないで……

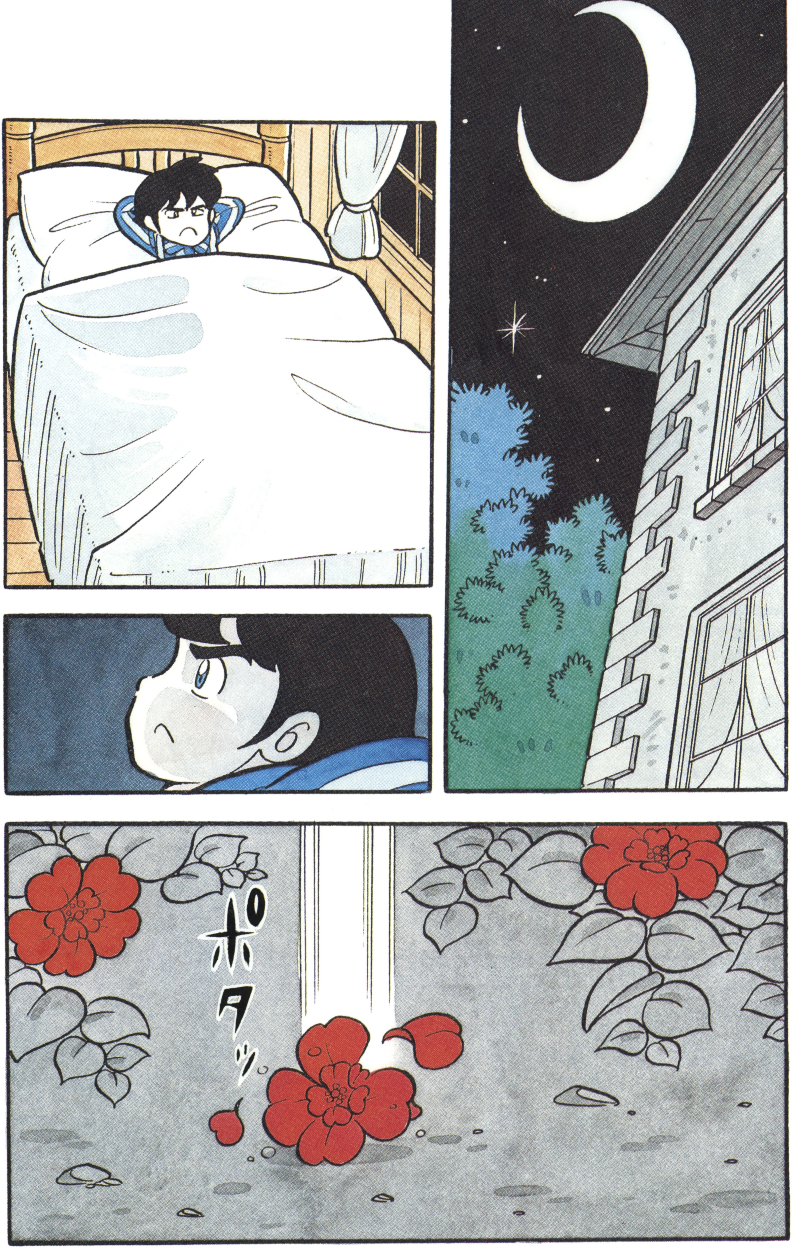
なんだ それじゃ 今のまま じゃやない！
毎日ボーッとしてて 気まぐれで なーんも 悩みもなくて…
ダハハ
コノーッ!!
きゃっ

ハァ
ハァ
ハァ
ゼェ
ゼェ
ホホホ
やっぱりわたしのほうが速いわね
おれって……何をやってもだめだな
女のキャサリンにだって勝てやしねえ
ロック
そんなことないわよ!!
そりゃ確かにロックはチビよ
チビで足が短いから足が遅いのよ でもただそれだけじゃない 元気出して!
そんな励まし方ってあるかよ

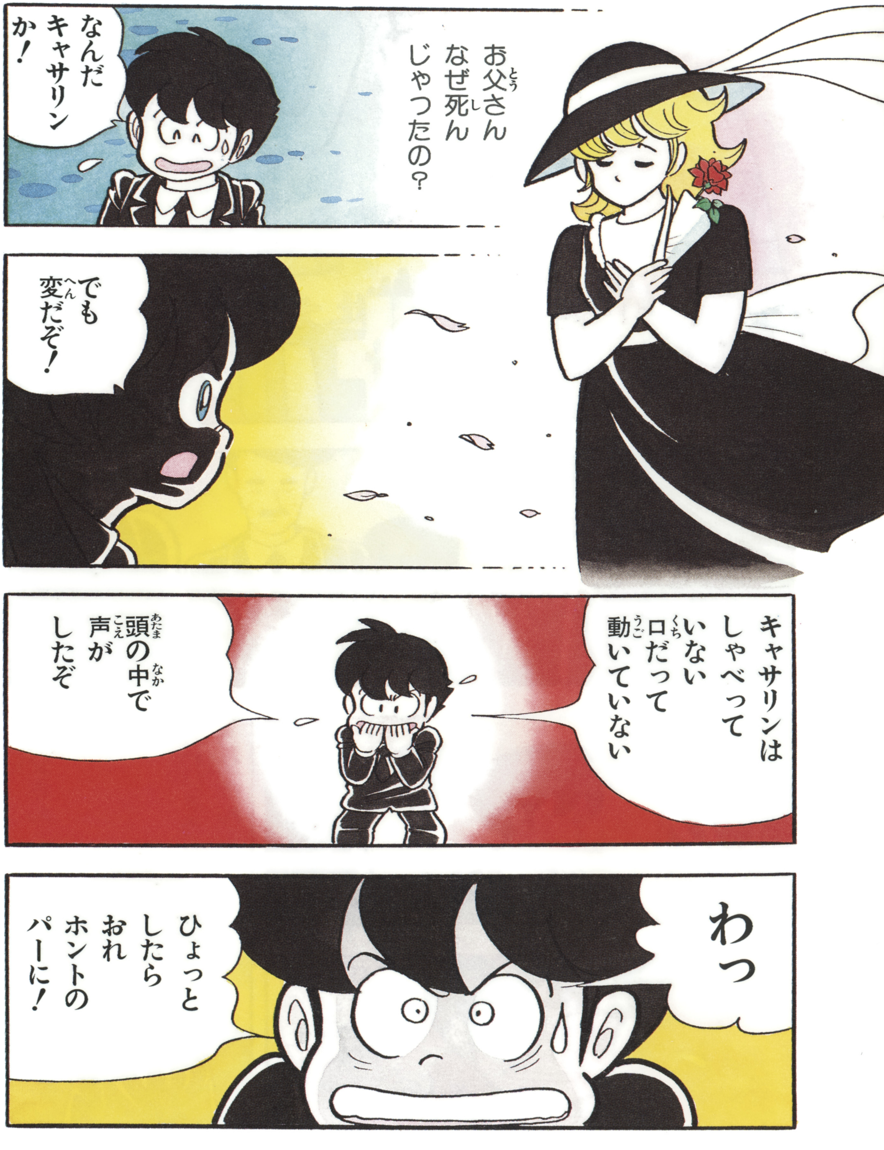

おーい
キャサリン！
あら
トムじいさん
おお
キャサリン
ジョンが
畑で倒れて
家へ担ぎ
込まれたん
じゃ！
ええっ
お父さんが！
早く
家へ
帰るん
じゃ！

ロック どうしよう
何を してるんだ キャサリン 早く 家へ……！
だめ わたし…… …怖い
それに 足がすくんで 動かないの！
キャサリン おれに つかまれ!!


ババッ
いくぞー!!
ほう さすが チビでも ロックは 男の子じゃな

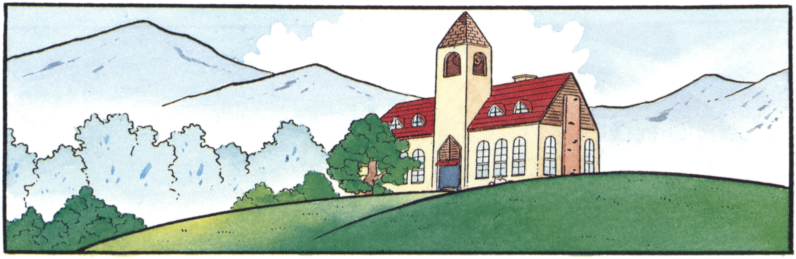

ポタッ

カー!
カー!
カー!
お父さん
かわいそうな
お父さん…
キョロ
キョロ
だ、だれだ
今しゃべっ
たの?



お父さん なぜ死んじゃったの?
なんだ キャサリンか!
でも変だぞ!
キャサリンは しゃべっていない 口だって動いていない
頭の中で声がしたぞ
わっ
ひょっとしたら おれ ホントのパーに!

パーになっちまっただ!
ロック 今の声はロックなの?
えっ!
キャサリンにもおれの声が… 頭ン中で考えてることがわかるのか?
ええ よくわかるわ!
パ〜〜



どうして頭ン中で考えてることがわかっちゃうんだろ
不思議ねえ

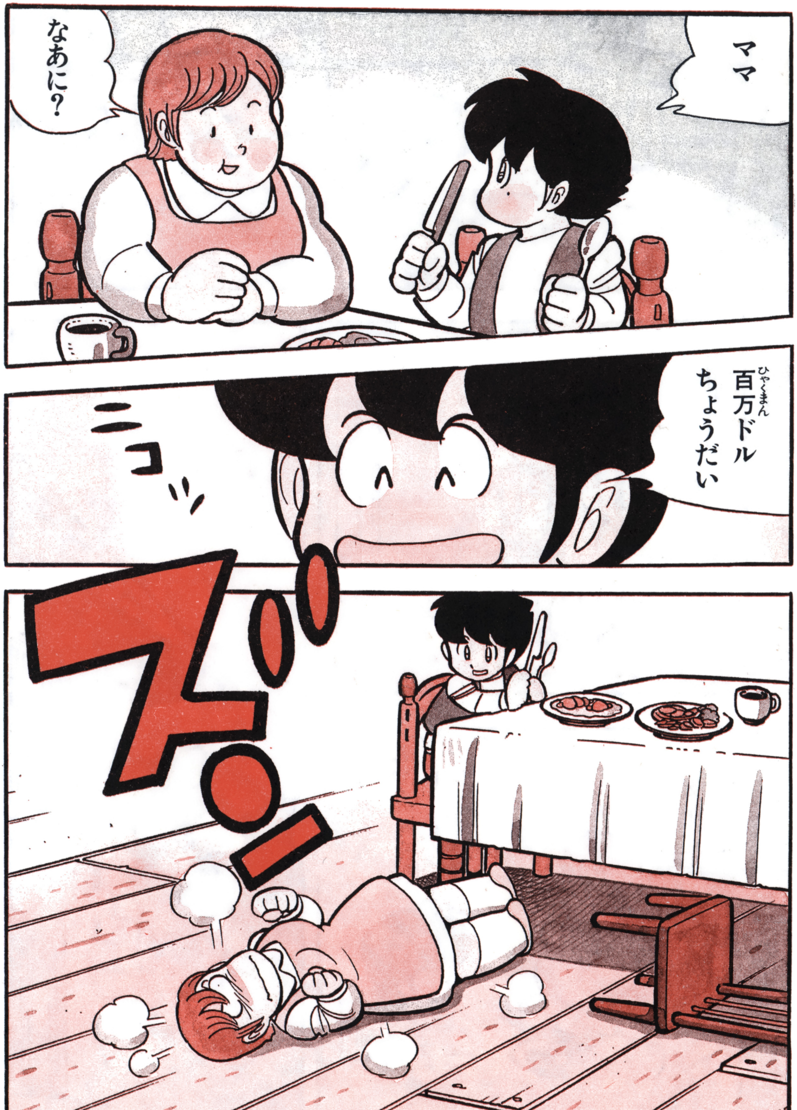
これからは あまり 変なこと 考えられ ないな
あら 変なことって どんなこと?
そりゃ こんなこと だよ…
わっ わっ わっ
エッチ!
ごめーん
ところで おれに 用って 何だよ
実は わたし たち…

もう
お別れ
なの
えっ
どうして?
わたしたち
家族の住んでいた
農園は
わたしたちの
ものじゃないの
金持ちの
マイケルさんから
買う約束で
あの土地を
使わせて
もらっていた
のよ
でも
お父さんが
死んで…
とても
お母さんと
おじいちゃんと
わたしじゃ
払えないの

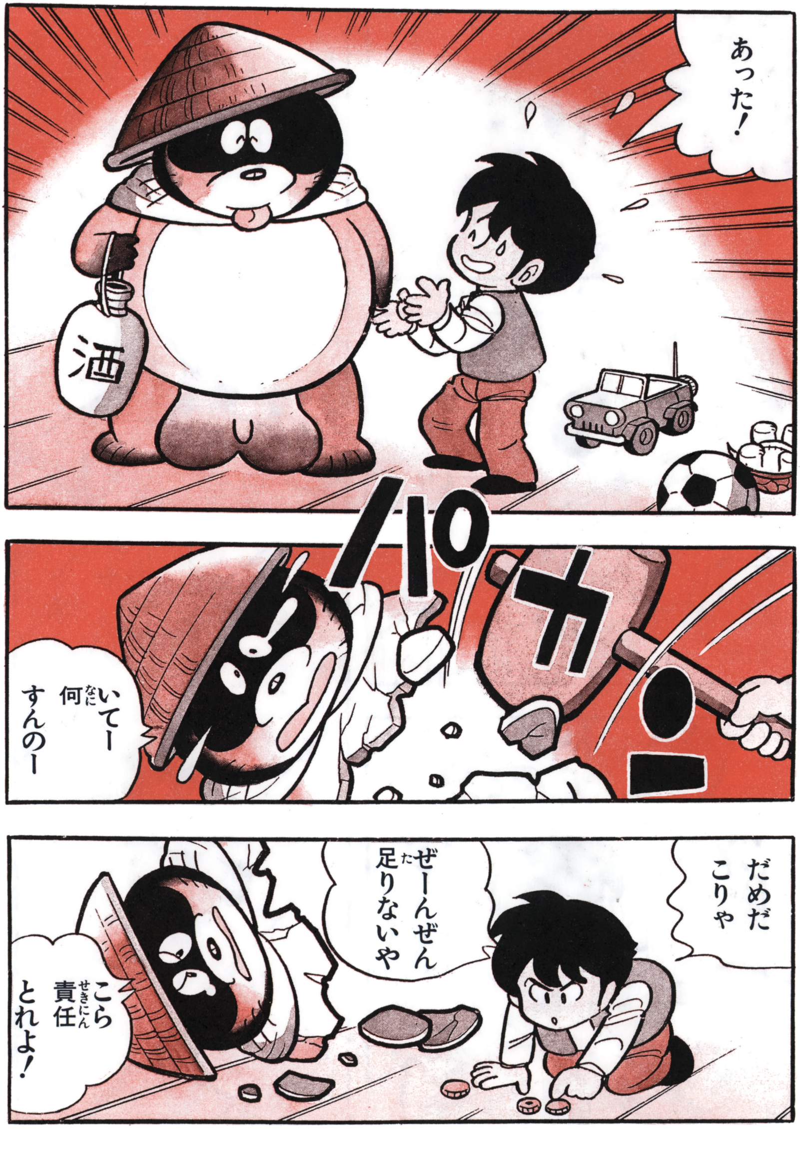
だから わたしたち この土地を 離れて どこか遠くへ 行くことに したのよ…
そんなの やだ！
どこにも 行かないでよ キャサリン！
キャサリン！

キャサリーン
行くなあ!
おめ なんか 言っただか?
うんにゃ
プルプル

トボトボ
トボトボ
ロック どうしたんだい？
元気がないね


ママ
なあに？
百万ドルちょうだい
ニコッ
ズデーン

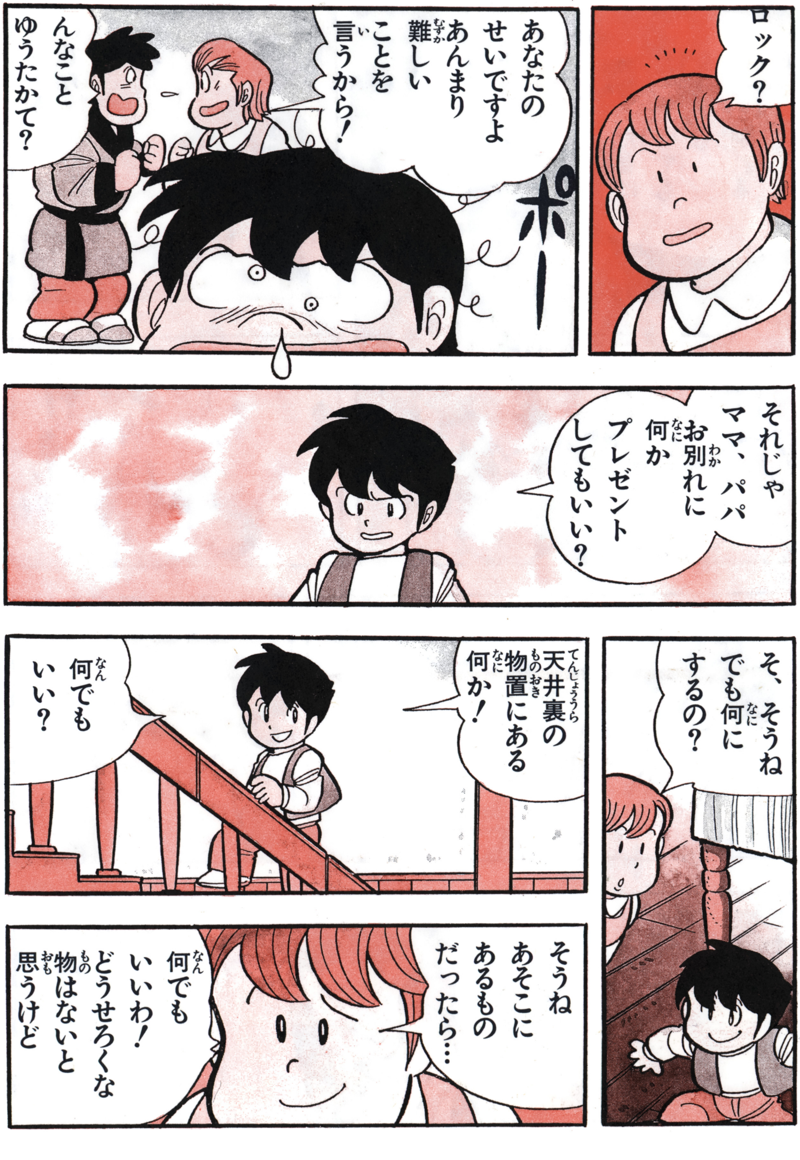
まったくとんでもないことを言う子だねいったい何を考えてるんだい！
やっぱりだめか
そうだ！
ドタ
ドタ
ドタ
ポイ
ポイ
ポイ


あった！
パカーン
いてー何すんのー
だめだこりゃ
ぜーんぜん足りないや
こら責任とれよ！

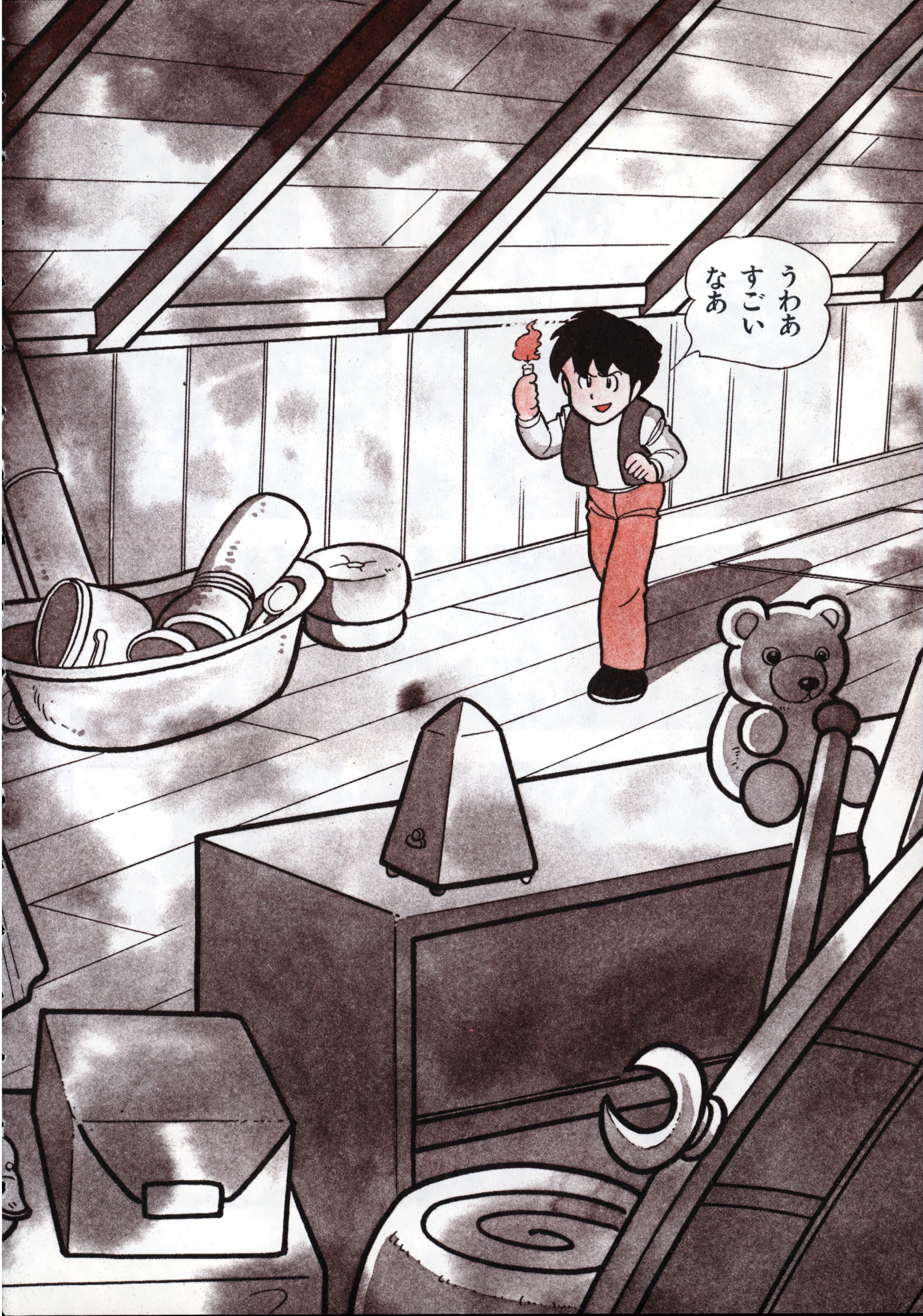
あれ変だな
テレビがない
あら洗濯機がないわ!?
ロック!
オットット
ロックどうしてそんなにお金が欲しいんだ?

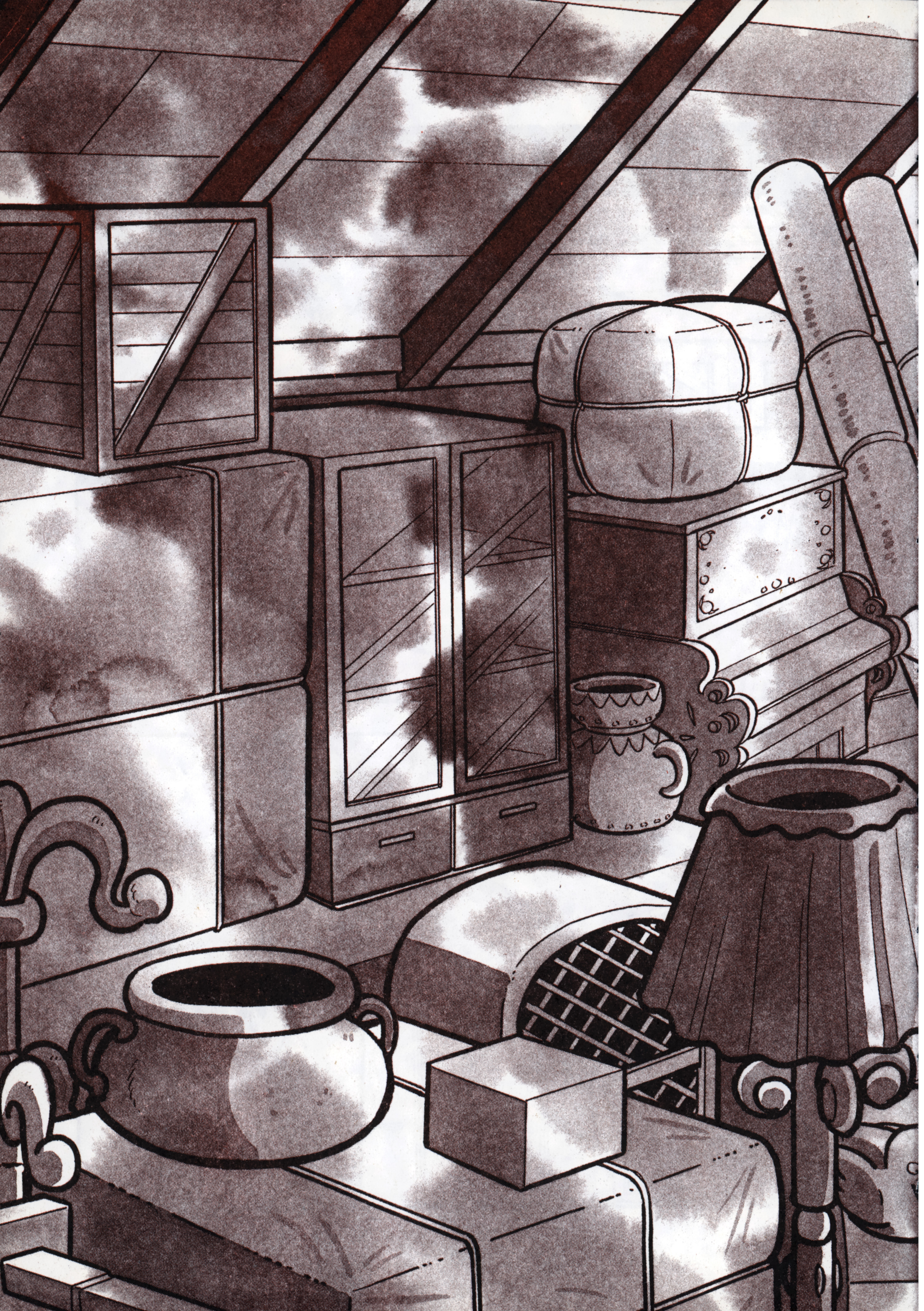
キャ…
キャベツが欲しいのか?
ちゃうちゃう
キャサリンが……
ヒクヒク
お金がないとエイムに住んでいられなくなるんだ!
ボロボロボロ
ロック…

なんとかしてあげたいがうちじゃ無理だ…
ロックよくお聞き！
人生は出会いと別れだ
出会った者はたとえ親でも兄弟でもいつか別れる時が来る
これは宿命なんだよ
たとえ今お金ができたとしてもキャサリンとはいつかまた別れなければならぬ時がきっと来る
いっそ今のうちに別れてしまってはどうかな？
その代わり長い人生だものまたきっと巡り会うことができると思わないか？


ロック？
あなたのせいですよあんまり難しいことを言うから！
ポー
んなことゆうたかて？
それじゃママ、パパお別れに何かプレゼントしてもいい？
そ、そうねでも何にするの？
天井裏の物置にある何か！
何でもいい？
そうねあそこにあるものだったら…
何でもいいわ！どうせろくな物はないと思うけど

カタッ
スッ
うひゃあ真っ暗だ何も見えない
マッチマッチ
シュッ


うわあ
すごい
なあ



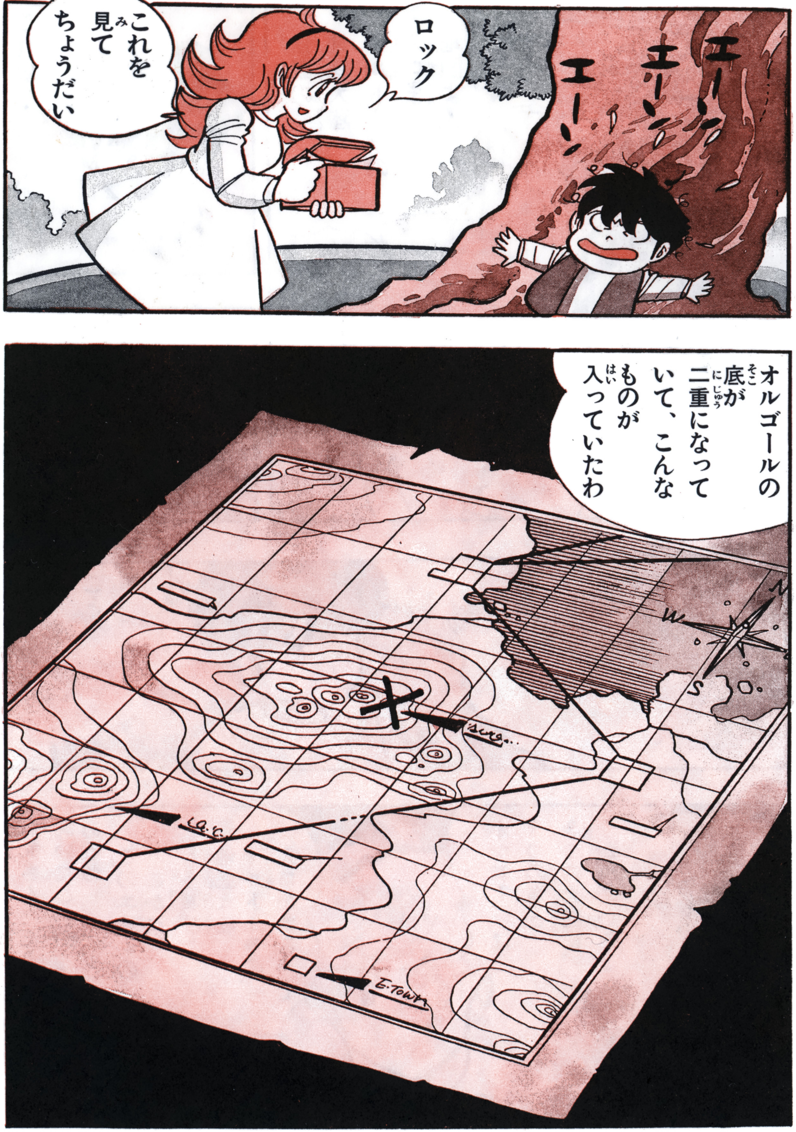
ホントにろくな物(もの)がないな
これじゃプレゼントにならないよ

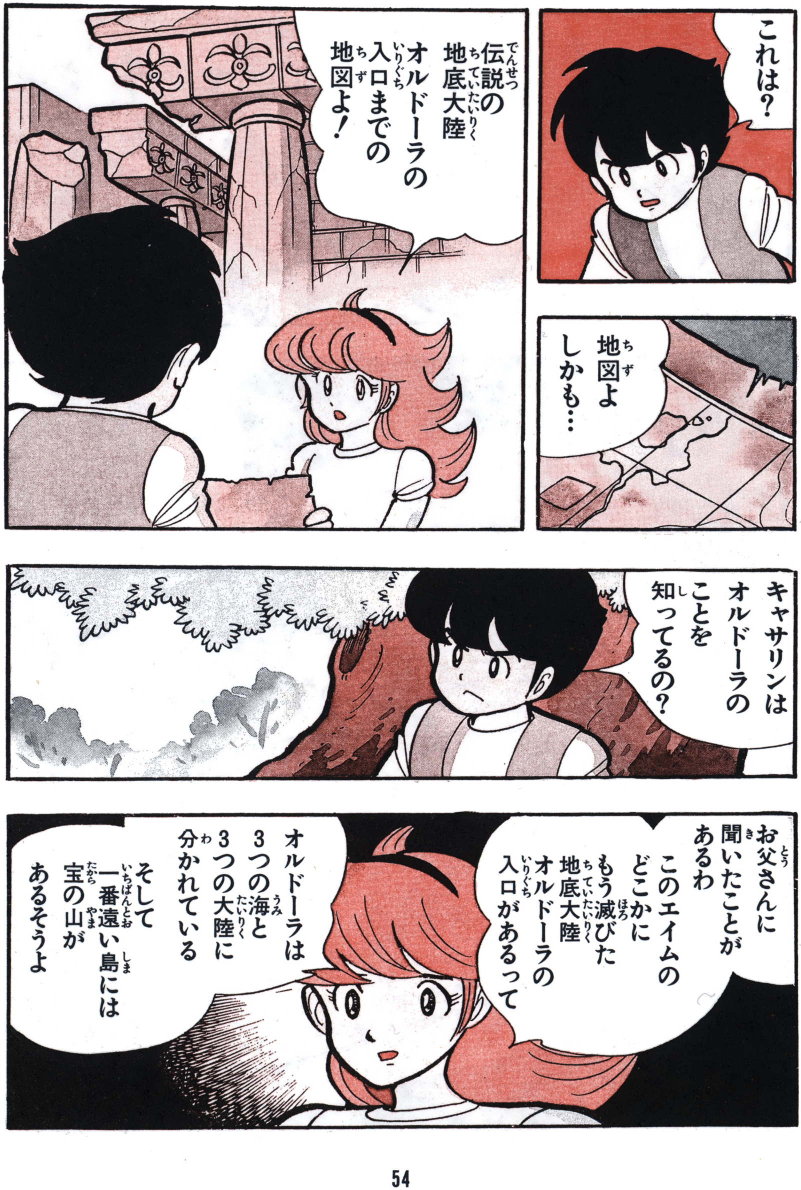
ポロン
ポロン
オルゴールだ！プレゼントはこれにしよう！
ポロン
おやっ!? 何か入っている
バート・ロック…これはおじいさんの日記だ！

走れば走るほど小さくなる砕けば砕くほど大きくなるそれがオルドーラ
オルドーラの謎を解け宝はそこにある
何のことだろう?
わからんなあ
オルドーラか……
JANUARY
yuming
LOVE
PRESENT
DISK SY
NINTEN
SUNSOFT
ASMIK
IQ GAM

まあ すてきな オルゴール ありがとう
きれいな 音色ね
ポロン
ポロン
ねえ ロック 十年なんて あっという 間よね…
十年たったら わたし 必ず エイムに 帰ってくるわ
そしたら わたし ロックの お嫁さんに なってあげる
どう して?

キャサリン
どうしたの
どうして
怒ってるの?
ランボーは
いけないぜ
怒って
なんか
いないわ
ただ
悲しい
だけよ!
わたし
もう
帰る!
十年後まで
わたしのこと
忘れちゃ
だめよ
プ!
プ!
バカ
ロック!
忘れる
もんか!
この
仕返しは
必ず
してやるぞ!
わっ


エーン
エーン
エーン
ロック
これを見てちょうだい
オルゴールの底が二重になっていて、こんなものが入っていたわ
E·TOWN


これは?
地図よ しかも…
伝説の地底大陸オルドーラの入口までの地図よ!
キャサリンはオルドーラのことを知ってるの?
お父さんに聞いたことがあるわ このエイムのどこかにもう滅びた地底大陸オルドーラの入口があるって
オルドーラは3つの海と3つの大陸に分かれている
そして一番遠い島には宝の山があるそうよ

キャサリン お金さえ あれば この土地を 離れなくても いいんだろ！
だったら ぼくがその 宝を取ってきて やるよ！ そうすれ ば…
ネッ
だめよ そんなこと できないわ
この地図は 入口までよ 地下のことは わからないわ 危険よ！
走れば 走るほど 小さくなる 砕けば 砕くほど 大きくなる それが オルドーラ オルドーラの 謎を解け 宝はそこに ある！
ロック それは 何のこと？
わからない…… このオルゴールに 入っていた おじいさんの 日記に 書いて あったんだ

ぼくの おじいさんは とても冒険好き だったらしいね
いろんな 冒険の ことが 書いて あったよ
でも オルドーラのことは 最後のページに それだけしか 書いて なかったんだ
たぶん オルドーラの 探険が 一番最後の 冒険だったんだと思う!
キャサリン ぼくやっぱり オルドーラに 行くよ!
キャサリンの ためにも おじいさんの ためにも!

こうしてロックはオルドーラの探険におわんの舟とおはしのかいで出かけていきました
どんぶらこ！
おれは一寸法師か？

おかしいなあ
地図では
確かこの
辺りに
入口がある
はずなんだが
バートの孫
ロックじゃな

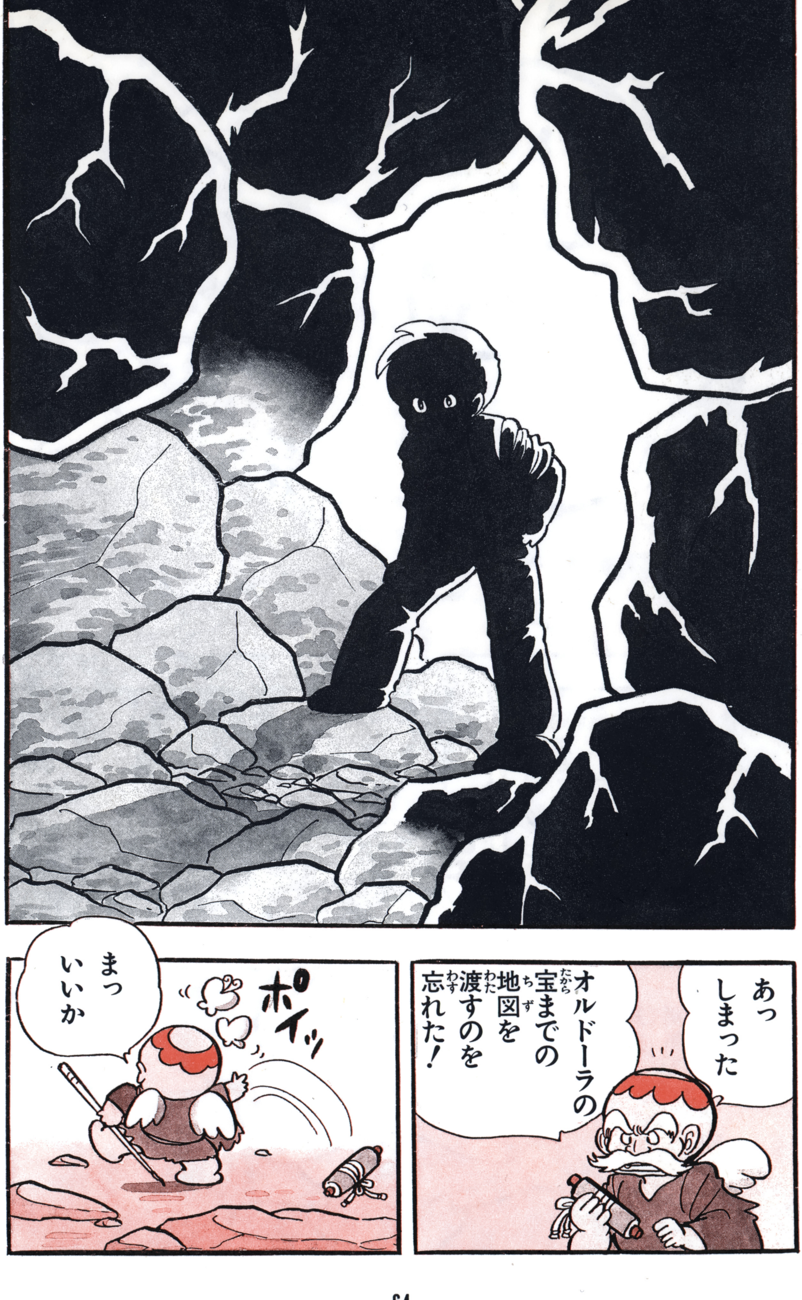
だれだ どうして おれのことを知ってるんだ?
わしは昔 お前のじいさんに オルドーラの道で 助けられた よう精じゃ
ぎゃはははっ じいさんが よう精だって きったねえ よう精
きったなくたって よう精なんだ からしかたねえじゃん
よう精だって 年を取るんだ よーだ!
ふん バートに お前のことを 頼まれて やって来たんじゃが わしゃもう知らん
オルドーラへ 行くのに 大切なことも 教えて やらんもんね

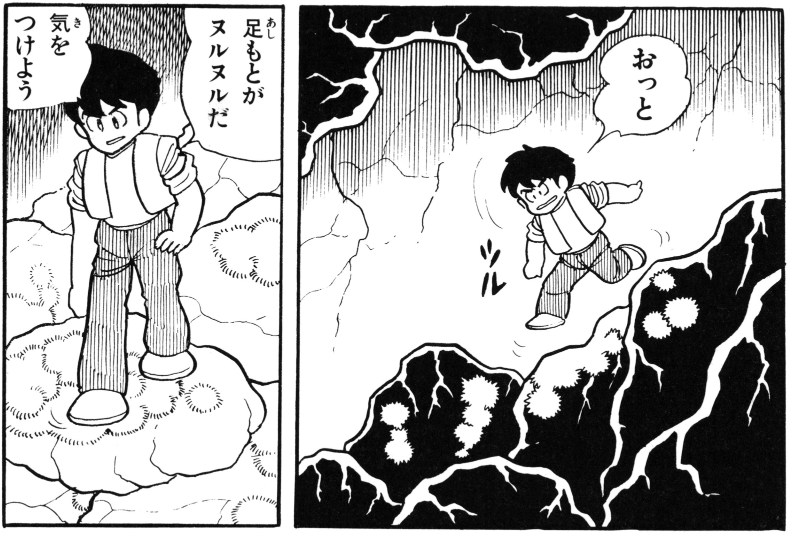
じいさん どこへ 行くの？
おうち！
パタパタ
じいさん そんなに 怒らないで
オルドーラの ことを 教えてよ
ネ… ネ…
ベー！
かわいく ないなあ
かわいく なくて いいもん！
わしゃ 何年も お前の 来る日を 待っておったんじゃ
それなのに あんなに笑われるとは 思わなかったわい！

じゃあいいよもう聞かない！
オルドーラは自分で探すよ！
ロックおいロック！
ホントに何も聞かなくてもいいのか？
わっ
ロック自分ひとりでオルドーラなんぞ見つからないぞ！
わしに聞け！

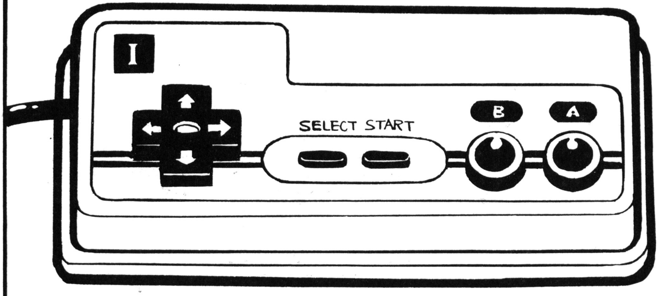
ロック!
ねえ 聞いてよ
バータレめ 武器もなしで オルドーラへ 行くつもりか!
わしの持っとる 爆弾の もとを 持ってけ!
なっ! ホレ ホレ
これさえあれば 魔物を 倒すことも 壁を 崩すことも できるぞ
ロック オルドーラの 入口は そっちじゃ ない!

ゴゴゴゴゴー
ほれほれ ここじゃ
じいさん ありがとう
ゼェ ゼェ
なあに てえした ことねえよ
バートとの約束を果たしたまでのことじゃ
さあ 行くがよい
知恵と勇気で オルドーラの宝を！


あっ しまった
オルドーラの宝までの地図を渡すのを忘れた！
ポイッ
まっ いいか

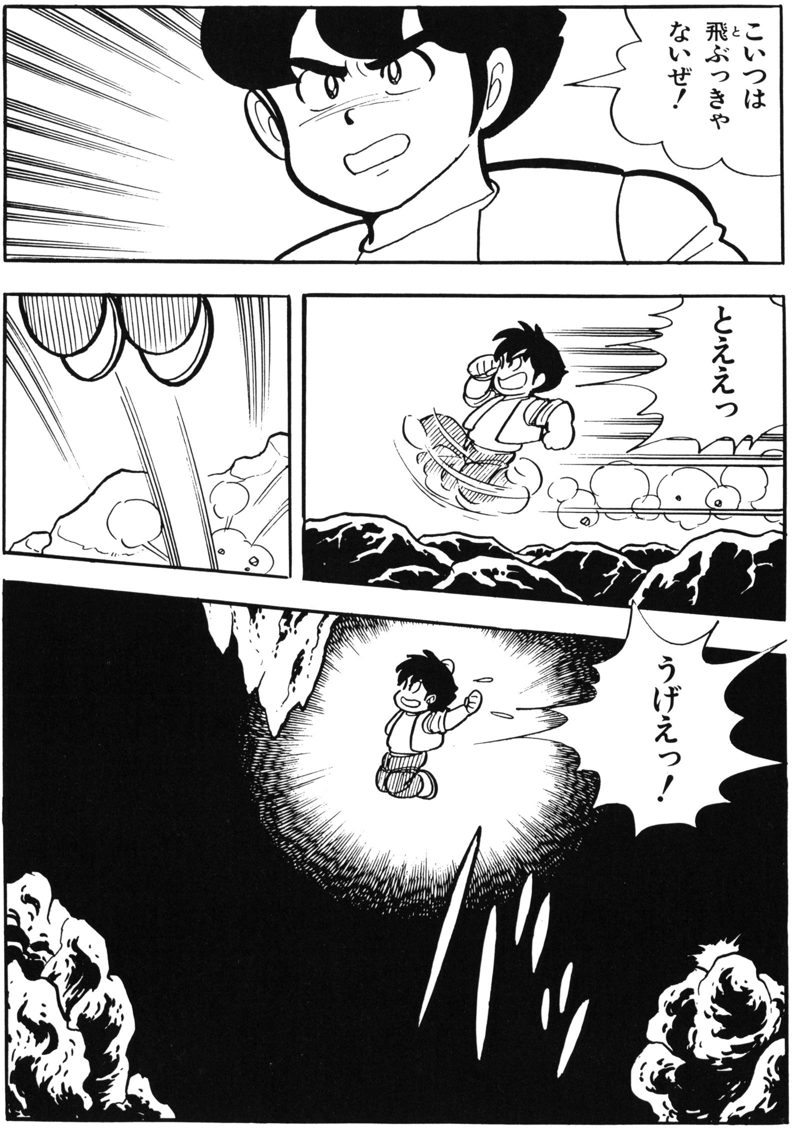


コントローラの使い方

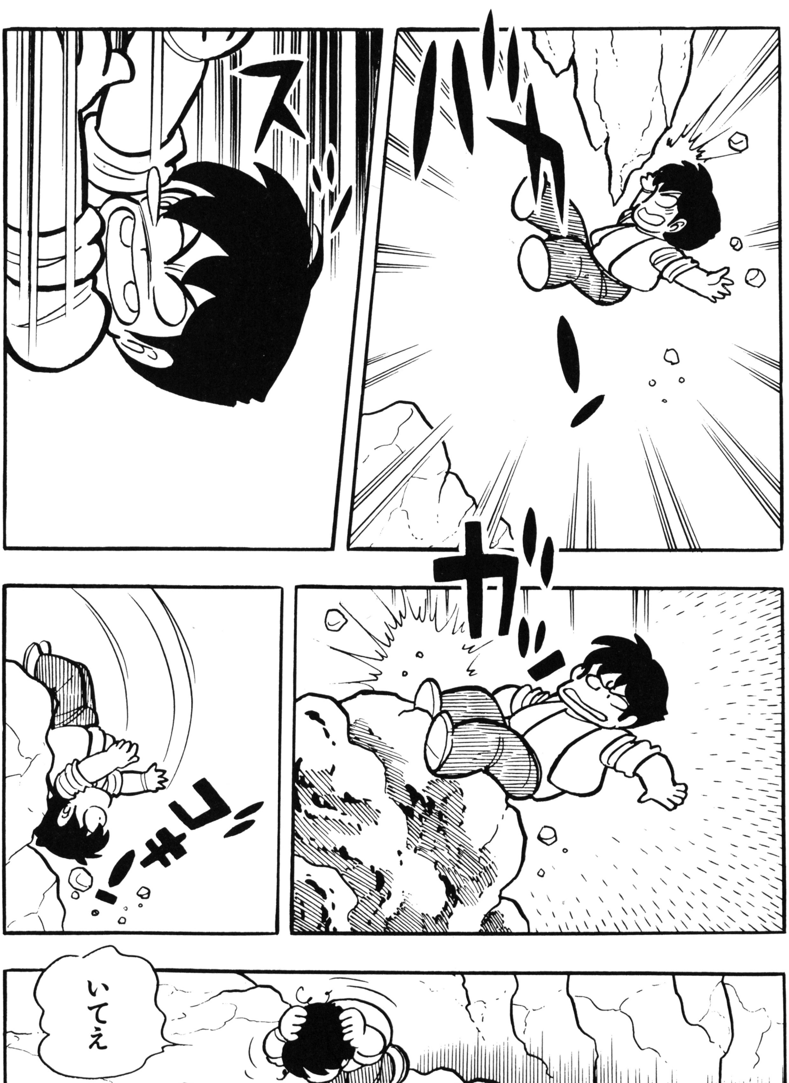


○十字ボタン ◀▶ ：ロックの進む方向を変える
▼ ：ロックをしゃがませる
○Aボタン：ロックをジャンプさせる
○Bボタン：ロックに爆弾を投げさせる
○スタートボタン：ゲームを中断(ポーズ)する
○セレクトボタン：問題が出たときに、ヒント画面を呼び出す

わっ すごい がけ!
ひええっ 怖い!
きゃん玉が 縮み 上がるなあ



こいつは飛ぶっきゃないぜ!
とえええっ
うげえっ!


ゴキ!
いてえ

こんなに痛いんだったら死んだほうがましだったな
わあっ

危ねえ！
おっ
上でウロウロしてる
気をつけなくちゃ！
キキッ

火の玉!
うわっ追ってくる!
火の玉め来るなら来てみろ
オシッコで消しちゃうぞ
ドキー

ああ
はずかし
おれだって
はずかしい
わい！
ゴロ
ゴオオッ
ピッ
わあっ！

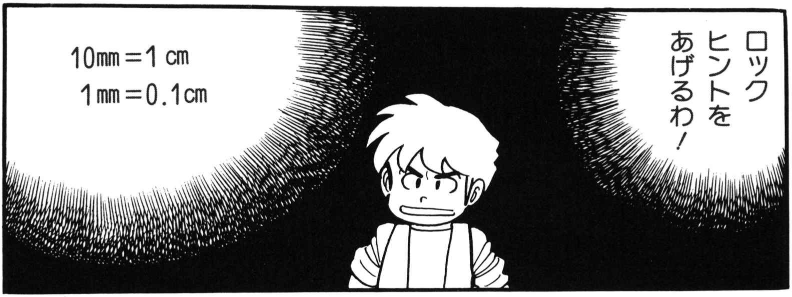
ドカンー
はああっびっくらした!
どうしちゃったんだ?
はっ これだ!
爆弾のもとのおかげだ

これさえあればもう何も怖くないぞ!
オニでも何でも来い!
ドドドド
ドドド

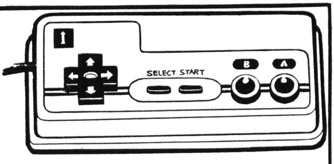
遅れてごめん
オニです
ホントに来ちゃった!
ドキッ
ねえねえわしにも爆弾ぶっつけて!
いて
はいここでクイズです
?に当てはまる数はいくつでしょう。
15mmは?cm?

なんでこんなところで算数なんかやらなきゃいけないんだよ！
あいやーお客さんシロウトだね
オルドーラへ行くにはわしらオニの出す問題を最低でも1エリア3問1ゾーンで30問全部で90問は正解しないと行けないんだど！
ヒーー！
来るんじゃなかった！
さあ早く答えろよ！
ウーー
ウーー
ウーー
ロック何を悩んでるの？

キャサリン キャサリン かい！
あんだって！
わしゃ 鬼瓦権三 ちゅうんじゃ！
キャサリン 算数の 問題が わからないん だよ！
どんな 問題なの？
15ミリは 何センチか だって！
15ミリは 15ミリだよ なあ

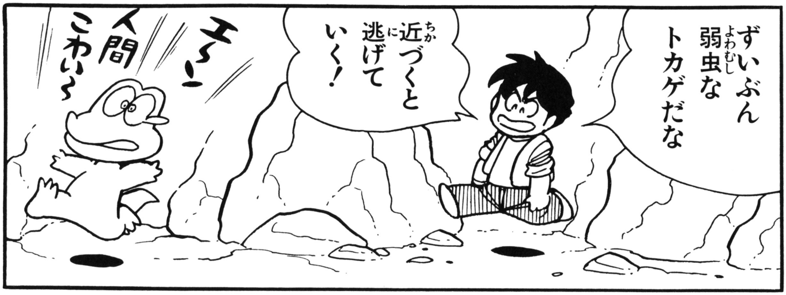
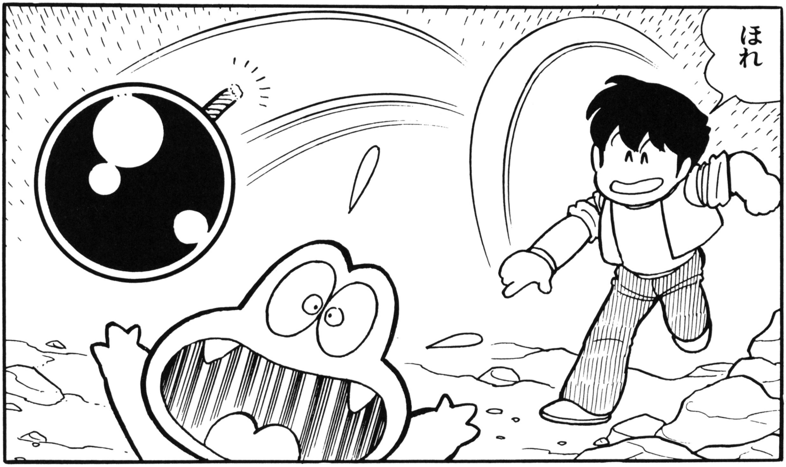
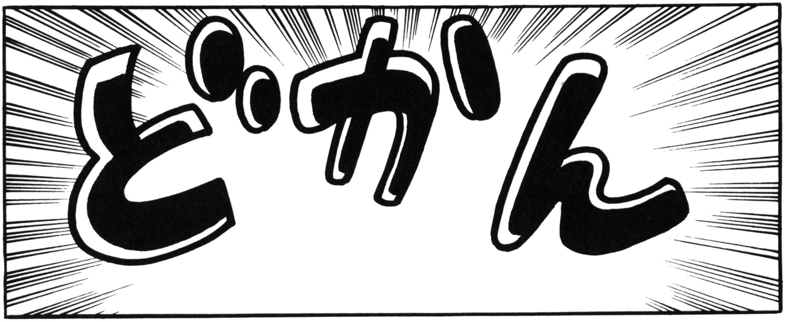


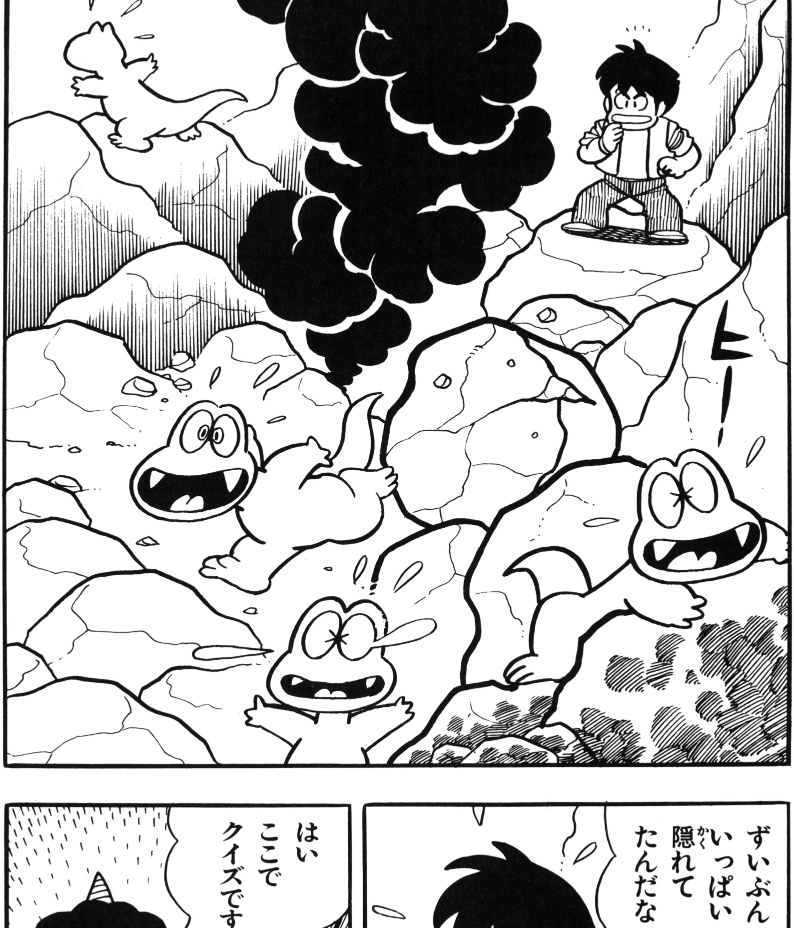
数字の入力のしかた



①十字ボタンの⬆⬇で、1けための数字を探す（⬆は数字が増え、⬇は減る）。
②小数点は9の次に出る。
③数字を取り消すときは、十字ボタンの⬅を押す（ひとけたずつ減っていく）。
④2けため、3けため…を入力する。
⑤最終的な答えを確認したら、Aボタンを押す。
☆キャサリンのヒントをもらうには、セレクトボタンを押せばいい。

この調子なら
うまく
オルドーラへ
行けるぞ
トカゲ!
人間!
来るなー!
こっちへ
来るなー!


ずいぶん弱虫なトカゲだな
近づくと逃げていく!
エ〜!人間こわい〜

ほれ

どかん


ヒー!!
ずいぶん いっぱい 隠れて たんだな
はい ここで クイズです

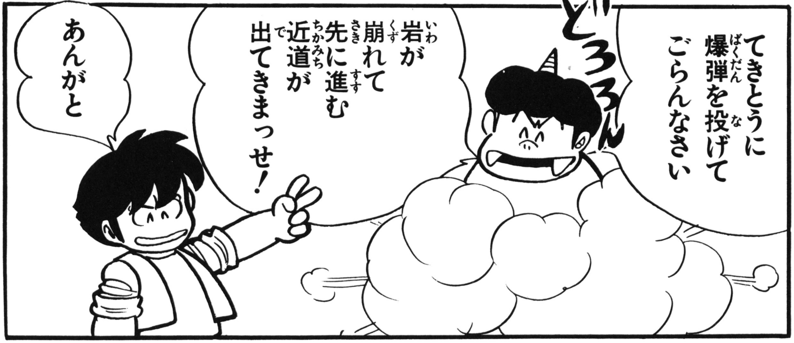
あんたさっき爆弾で死んだでしょ
あれはおらのオニィさん
三分金縛り
言わんときゃよかった
ではここでクイズです！
わかるかな？
?に当てはまる数はいくつでしょう。
120gは?kg？
こんなの簡単だい！
ほう
キャサリン！

単位の変更

単位の関係を表にすると、次のようになります。表の下に数字を書いて考えましょう。

例) 152cmは□m　□=1.52

	km kg kℓ			m g ℓ	 dℓ	cm	mm mg mℓ
				1	5	2	



めっけ！
ぽっかり
へへへ
近道を
通れば
問題を
やらなくても
すむぞ
ボコッ

なんだ同じところじゃないか？
違いまっせ！
ヌ
ヒ
なんだお前はさっきの親切オニじゃないか！
違いまっせ！親切オニさんはエリア1のオニさんでここはエリア3でっせ！
試しにクイズを差し上げまっせ！
またかよう！

つぎの数をもとめなさい。
1を2こと0.1を3こ
あわせた数
5
ダメ!
6
4
ダメ
ダメ
ダメ
あんさん てきとうに 答えちゃ ダメだよ
1を2こと
0.1を3こ
あわせた数
だって〜
それぞれの 数を求めて 最後に たせば いいんだよ
1が2こで2
0.1が3こで0.3
2+0.3=2.3

わかった
答えは
2.3だ!!
せーかーい!
なあんだ
やれば
できるんじゃ
ない!
能ある
豚はヘソを
隠すとか
ハハハハ…
花

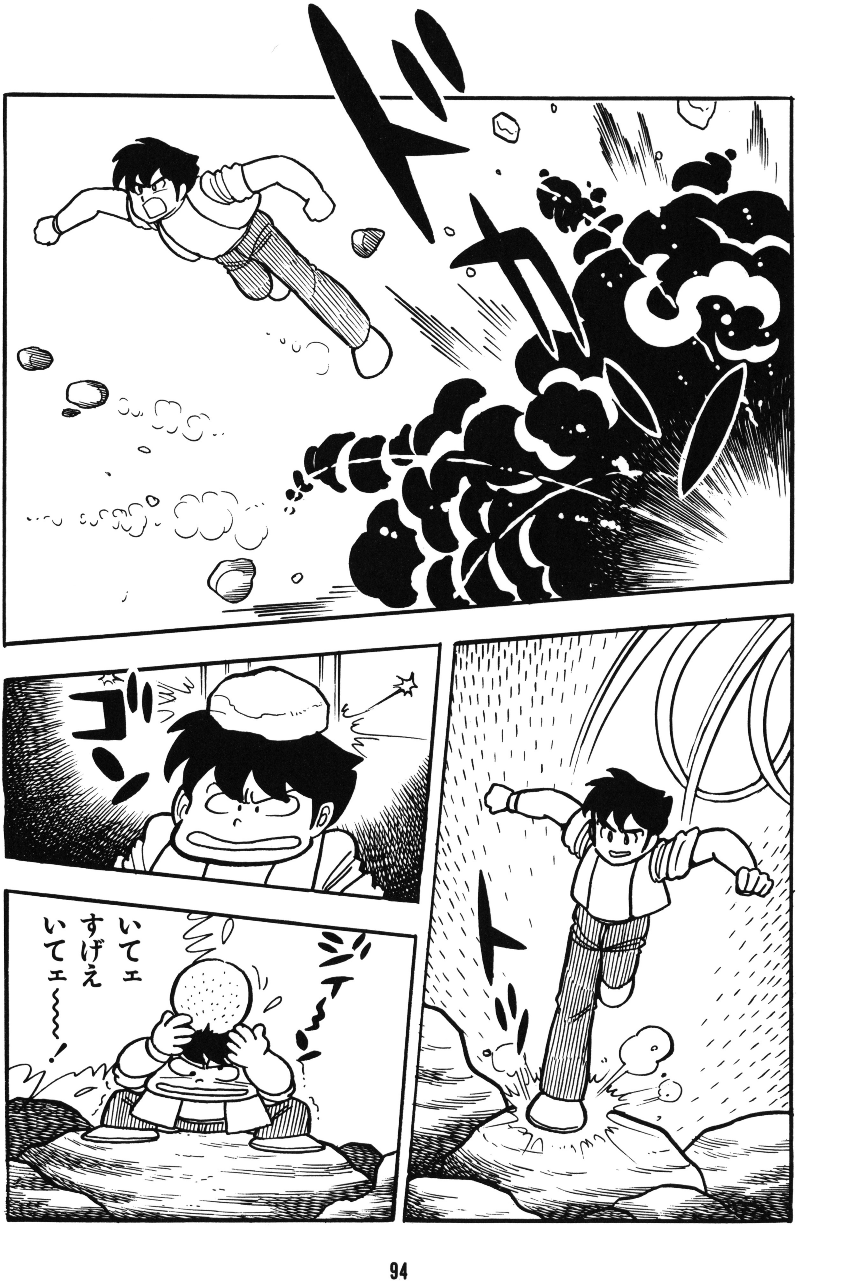
オルドーラまでの道は長いでっせ 気をつけてねえ!
なんか変な気分だな
また近道を探そう!

こりゃドッカンドッカンうるさいぞ！
またオニか！
もう問題なんか解かないぞ
爆弾で近道を探して行っちゃうんだから！
あんまりでかい面するな……！
でかい面で悪かったな！

モアイー!
冗談じゃないよ!

わあっ
行き止まり
だ！
つぶして
やる！
わあん
あんこが
出ちゃう！

あれぇ消えた!
フッ
どこさ行っただだ?
スッ
げえっ
脳天キック!
ドガッ


ドガ
トン
ゴン
いてェ
すげえ
いてェ〜〜〜!
ジ〜ン!

そうか 怪物どもは 踏みつぶす ことも できるのか!
しかし 行き止まりじゃ どうすりゃ いいんだ?
おっ この岩だけ 色が 違う!
どかん

やった！次のエリアへ行ける！
ほら抜けた！
それでは早速クイズです！
エリアが進むにつれて難しくなるよ
□に当てはまる
不等号を入れなさい。
0.25□0.17
近道探そうかなー

小数の大きさ

小数の大きさは、位（小数点の位置）をそろえて書き、いちばん大きい位から順に比べます。

例）0.25□0.17

0.	2	5
0.	1	7

0.1の位で

0.25のほうが大きい

だれだ!
ゾクッ
ゲゲッ
なんだ
腹の虫か!
そう
言えば…

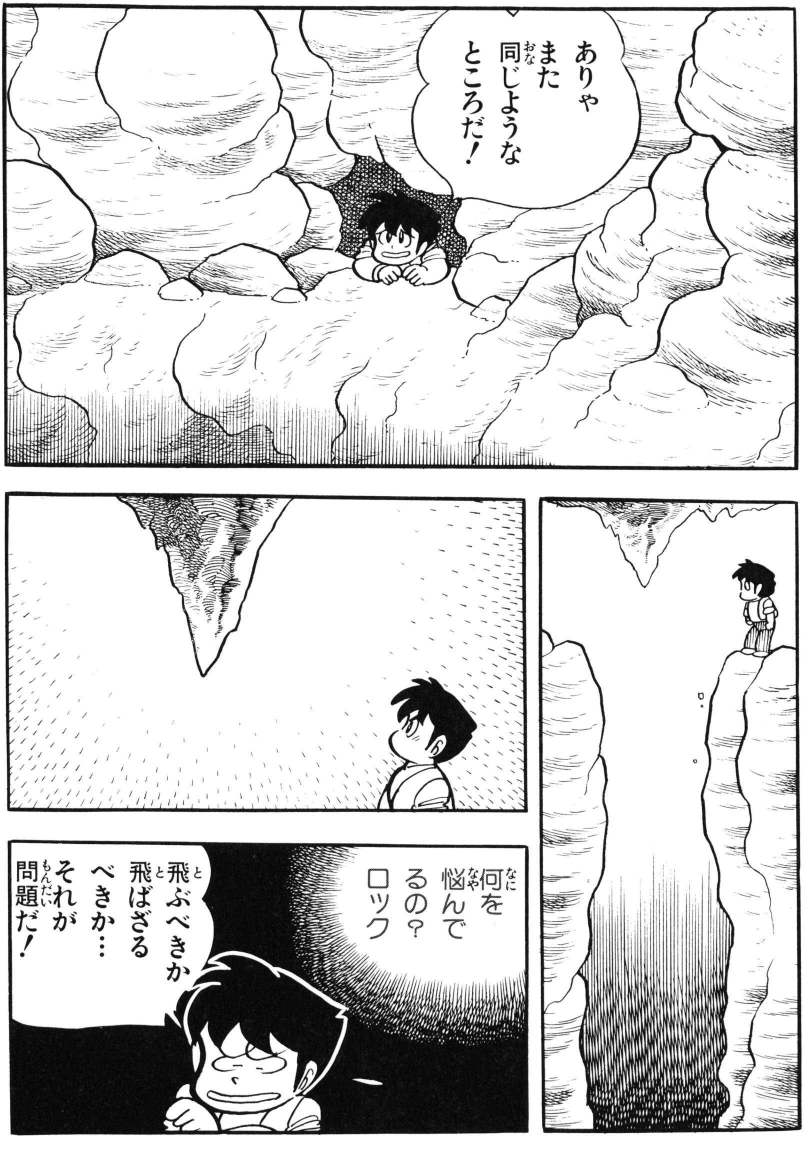
腹へったあ!
どないしはったん
迷子かいな
エ〜ン
エ〜ン
エ〜ン
うるそうてかないまへんな!
ええっここまで弁当も持たずに来たって!
無謀なやつだなあ
死ぬぞ!

ドジ
もう帰ったら?
チビ
くそっ言わせておけば!
頭きた!
わぁ怒った!
オニ!
あぶねえ

ドカーン
おっ
キャッ
おにぎりだ!
おにぎりが出た!
あ、あれはぼくがにぎったんだ隠しておいたのに!
おれに任せろ
近づくと危ねえぞ!
うめえ
ムシャムシャ

こらっ おにぎり返せ！
残念でした もう食べちゃったもん！
ピッ
欲しければこれあげる
どかん
ポワ〜ン

ちょっと 待て ここで 問題だ!
こりん やっちゃな
どうだ できるかな
□に当てはまる不等号を入れなさい。
0.99 □ 1
こら ぼくを なめるな!
もう キャサリンの 力を 借りなくても わかるぞ!
これは、1を1.00と考えて 位をそろえて 並べると、1の位で 1の方が 大きいから、くだ!
0. 9 9
1. 0 0
くそ~
やった!



ありゃ　また　同じような　ところだ！
何を　悩んでるの？　ロック
飛ぶべきか　飛ばざるべきか…　それが　問題だ！

ロック 近くに 何か ない？
でっかい ガイコツなら あるよ
これは きっと モアイのだね
ガイコツじゃ だめね 橋の 代わりに なるような 物はないの？
キョロ
キョロ
近道も おにぎりも 爆弾が 爆発したら 出てきたな
よし、また爆弾を 使ってみよう
どかん
わっ 丸太だ！
それを 橋にして 渡るのよ ロック

ピース ピース
あっ
ツル
パー
ロック また何を悩んでいるの?
なんでもな…い…

ああ
ひどい目にあった
おっ
ぎょええ
えっ!
ヘビー!

こら来るな!
バババ
それではここで問題です
ポコ
こんなときに何を言ってんだ!
どうかしたんですか?
ヘビだよヘビ!
自慢じゃないがぼくは、ヘビはヘビの次に嫌いなほどヘビが嫌いなんだ!

なにもそんなに嫌わなくたっていいでしょ!
ねえお友達になろうよ
やなこった!
それじゃ交換日誌でも!
ポッ
それがだめならせめて文通でも……
やあだ!
しかたがないそれなら……

命をもらう！
シャー
ぎょえええっ
命が死ぬ!?

げっ踏まれる!
ひええ踏みたくない!
ズン
ブチュッ

げっ
わあ かわいそう
いてえ
ロック 許して ぐで
よし 何か 芸を 見せたら 許して やろう
ちびった…
それでは スネーク ショーの 始まり 始まりー！

レッド
スネーク
カモン
プ
グリーン
スネーク
イエロー
スネークも
カモン
笑(わら)え!
クク
クク
クク
クク
クク
クク
クク

いかがだったでしょうか?
つまんねえ
だけど許してやるよ
それではここで問題です
つぎの数をもとめなさい。
0.5の0.1倍は?
第一ゾーンはもうすぐ終わり早く解いてね
オヤッ
こら逃げるな!
つぎの数をもとめなさい。
0.5の0.1倍は?
やあん

小数点の位置

小数を10倍すると小数点の位置はひとつ右に、0.1倍するとひとつ左に移動します。

0.5 →(0.1倍)→ 0.05 →(0.1倍)→ 0.005

0.005 →(10倍)→ 0.05 →(10倍)→ 0.5

うわあっ
これは!
ドドドド

ロック何があったの？
海だよ地下に海がある！
困ったなこれ以上先に進めなくなったぞ
ちょっと待ってロック
今ロックのおじいさんの日記を調べてるの
きっと何か書いてあるはずよ
あ、あった！

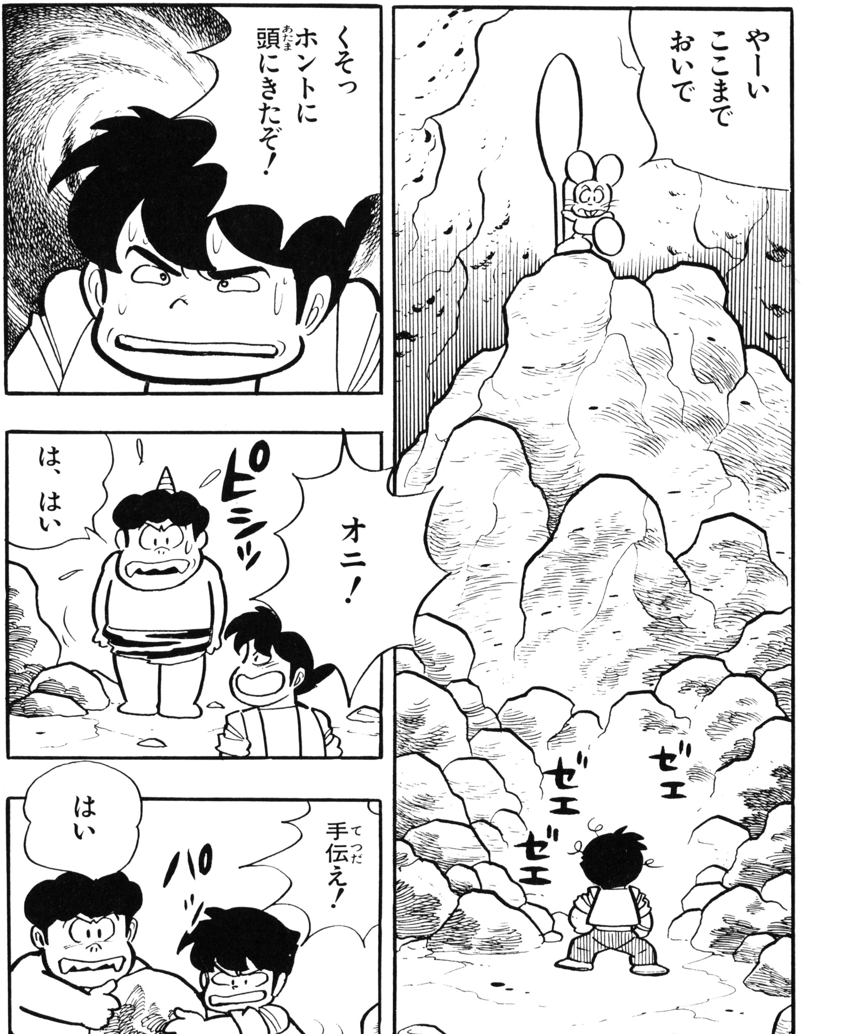
ロック どこかに おじいさんが ゴムボートと オールを 隠して おいたって 書いて あるわよ
ゴムボートに オール？
そんなの どこにも なかったぞ
そりゃ あんさんが 悪い
ボコッ
近道を しすぎた ために 見つけられ なかったん だよ
来た道を 戻って 近道を しないで 探すしか ないね
それじゃ 近道なんか 教えるなよ！

やった！
パチパチパチ
あとはオールだよ
うん

どかん
どかん
チュウ
だれだ ドッカン ドッカンって！
わっ 大きな ネズミ
いいえ・・チュウぐらいです
ギャハハハハ
チュウぐらいだって
教育的指導！
ピッ
あら

教育的指導はお前じゃ！
ドッカンドッカンってうるさいんだよ！
しかたないだろオールを探してるんだから
オールってこれか？
そうそれだ！
ちょうだい！
あっ
あっかんべえー！

待てえっ
ひえええっ
そりゃ捕まえた！
オールをよこせ！
チュウ
ぼ、ぼくじゃないよ！



やーい
ここまで
おいで
ゼェ
ゼェ
ゼェ
くそっ
ホントに
頭にきたぞ！
ピシッ
オニ！
は、はい
手伝え！
パッ
はい

ポイ
ポイ ポイ
ポイ
おりゃああっ
ふええ怖いよう！
こりゃあムチャムチャ危ないぞ！
ぐふふどうでえ

さあ
オールを
よこせ!
よこさ
ないと
この岩を
崩すぞ
わかった
やるよ!
ポイ
コーン
あら
ガン

わあっ
チュウ意一秒
ケガ一生
ロック
どうしたの？
どうも
しねえ
オールを
手に入れた！

宝物を手に入れるまで体がもつかな?
コゲ
プカ
プカ
ここはどこだ?
第二ゾーンでげすよ
なんだ第一ゾーンと変わらないな!
その代わり算数の問題が難しくなっております
つぎの計算をしなさい。
1.2+5.6=
またあ

小数のたし算
小数のたし算は、位（小数点の位置）をそろえてたします。
答えが4.0、2.10のようになるときは、4、2.1のように最後の小数点や0は省略します。
1.2+5.6=6.8
1.2
+5.6
6.8
※答えまで小数点の位置をそろえる。
これでいい？
やったね！
あんさんどんどん賢くなりますねえ
なりたくてなってんじゃないよ！
ところでどうしておれのあとをついてくるんだ？
まさかまた問題を出すんじゃないだろうな

そのまさかです！
つぎの計算をしなさい。
2.8+1.2=
キャサリン
キャサリン！
変だな
返事がない
困ったなあ

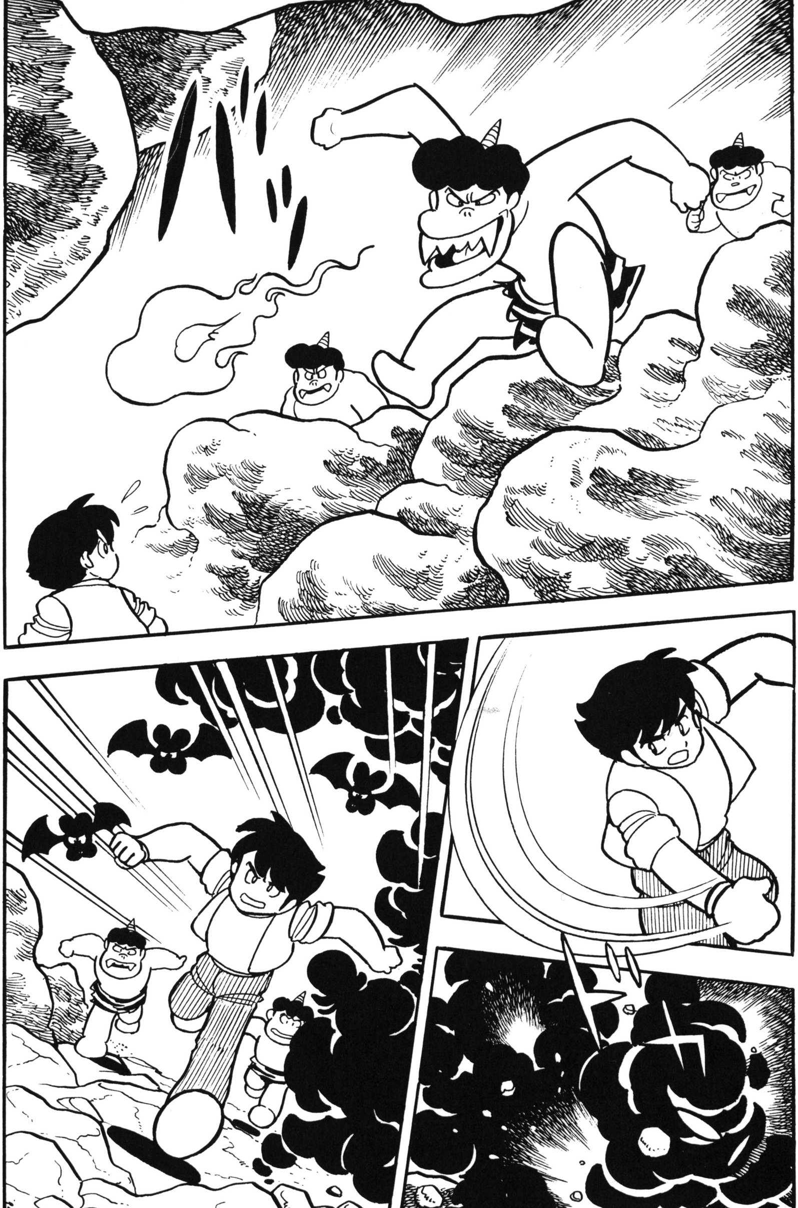
ありゃどこへ行くんだ?
ロック答えないつもりか!
嫌でも答えなきゃ先へ進めないいんだぞ!
ロック宝は欲しくないのか!
キャサリンがいなくなってもいいのか!

どうだ
わかるか?
今考えてるんだよ!
はやくー
早く
早く
早く
キャッ
キャッ
キャッ
うるさい
答えてやるよ!
これでいいんだろ!
位をそろえてたすと、
4.0になり、4.0の小数点と0を省略して、
答えは4。
2.8
+1.2
4.0

やっと
次の
エリアに
行けるぞ
ズキッ
うっ
どうした
ロック！
ううっ
こりゃ
いかん
すごい熱だ！
こいつは
知恵熱
だな！
家に
帰って
寝なくちゃ
こら
お前が
帰って
どうするんじゃ

くそっ
せっかく
ここまで
来たのに…
ぼくも
おじいちゃんと
同じ運命
なのかな…
ハア
ハア
うっ!
ボウ
しまった
怪物どもに
取り囲まれて
しまった!

ロック残念だったな
せっかく難しい算数を解いてきたがこれまでだ!
死んでもらおう!
うるせー
ヒッ


バッ

ダメだ
目がかすんできた！
キキッ
しまった
はずした！
ピッ
ドカッ

うわっ
何だ
これは？
しまった
パワー
フラワーが
見つかって
しまった！
おれは
逃げるぜ

変だぞ この花に 触っただけで 力がわいて きた!
こら オニ! 隠れて ないで 出てこい!
どーもー
オニちゃん でーす!
フン そんな 派手な 化粧して 芳村真理の マネしたって 笑って やんねえよ

さあ ひとつ ふたつは 面倒だ!
束になって 問題を 出してみろ!
こんなの どうです?
これで いいんだろ?
もう 答え 出ちゃった もんね
つぎの計算をしなさい。
5.6−1.5=
小数のひき算
小数のひき算は、位(小数点の位置)をそろえてひきます。
5.6
−1.5
4.1
5.6−1.5=4.1
こりゃ いかん
もっと 難しい 問題を 用意せねば 第三ゾーンは おろか 宝まで 危ないぞ!

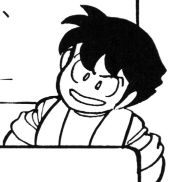
つぎの計算をしなさい。

3.25−2.15＝

$$\begin{array}{r} 3.25 \\ -2.15 \\ \hline 1.10 \end{array}$$

1.10の0を省略して、

答え　1.1



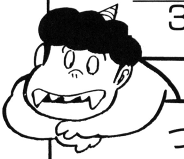
つぎの計算をしなさい。

3.4−0.4＝

$$\begin{array}{r} 3.4 \\ -0.4 \\ \hline 3.0 \end{array}$$

3.0の小数点と0を省略して、

答え　3



つぎの計算をしなさい。

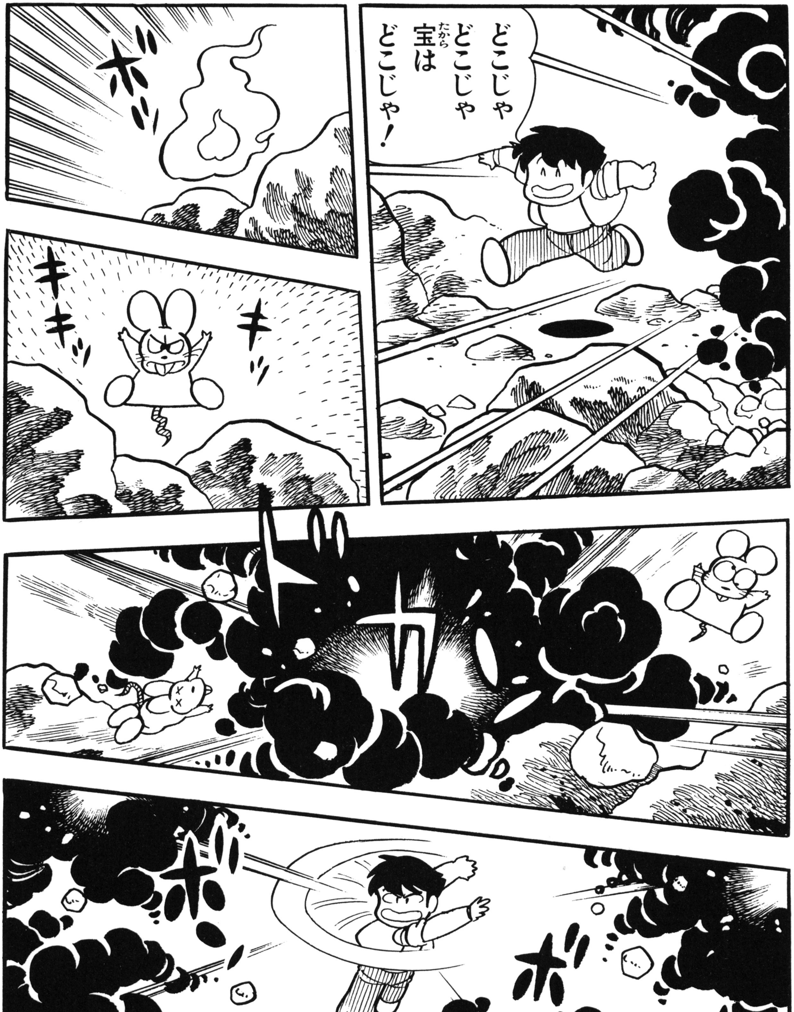
4−1.8＝

$$\begin{array}{r} 4.0 \\ -1.8 \\ \hline 2.2 \end{array}$$

4を4.0と考えて、位をそろえてひくと、

答え　2.2

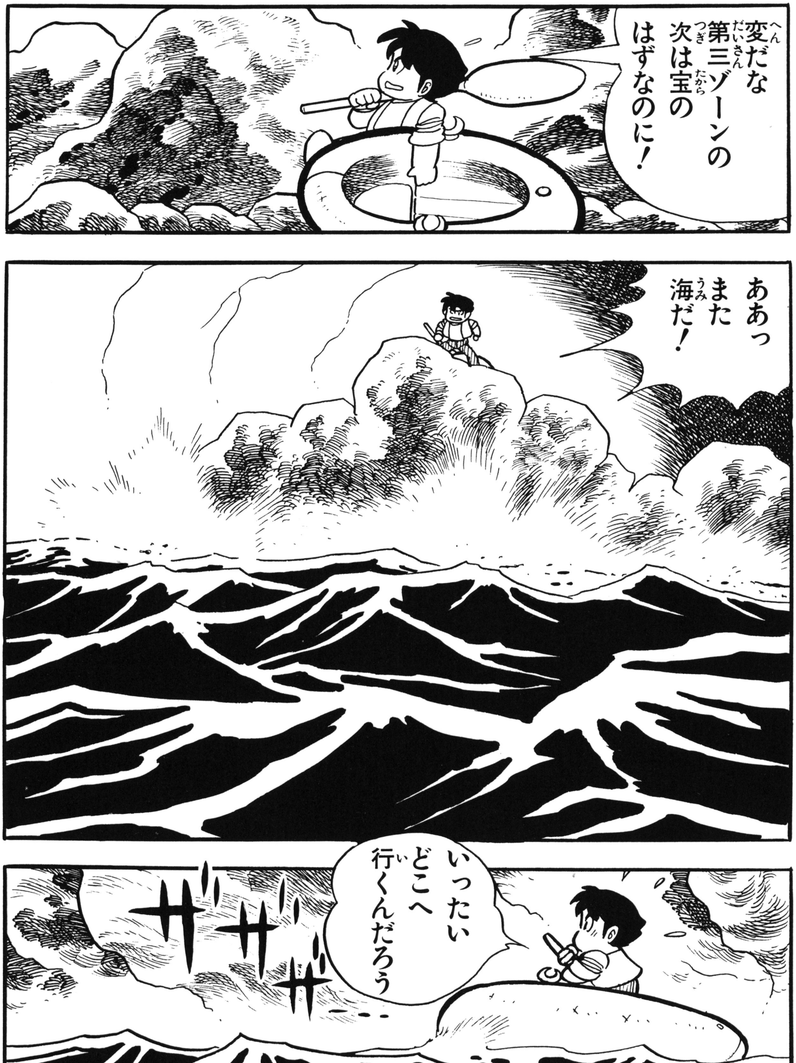
行くぞ第三ゾーン
第三ゾーンを抜ければ宝だな
さあ それはどうですかね
オルドーラの宝は そんなに簡単には手に入りませんよ


どこじゃ どこじゃ 宝(たから)は どこじゃ!

ま、待て この問題を 解け!
つぎの計算をしなさい。
5.2×0.3=
ううぬ さすが 第三ゾーン 難しく なってる!
ロック おじいさんが 残した 謎の言葉の 意味が わかったわ!
ホントか キャサリン!

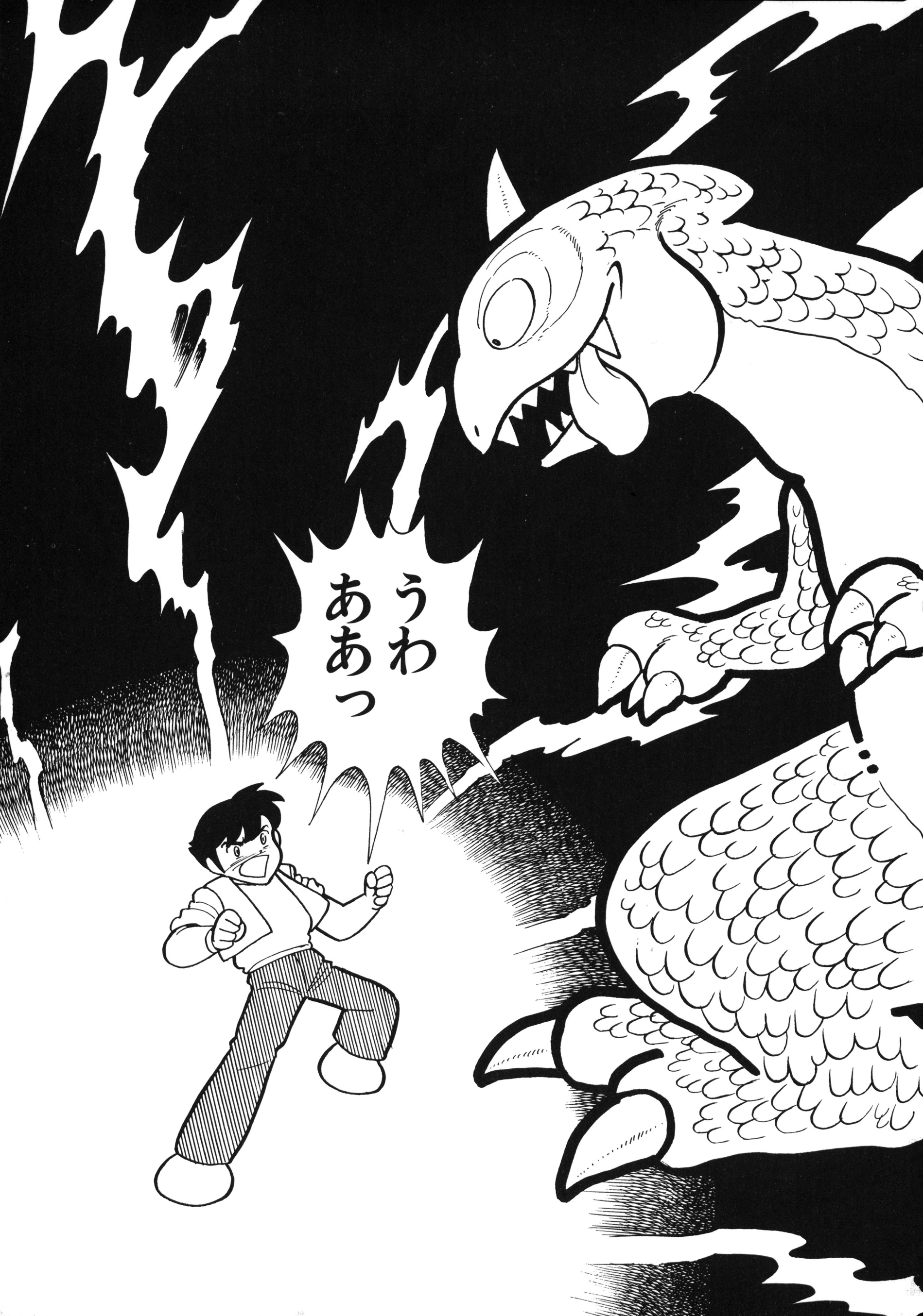
かければかけるほど小さくなるこれは整数に1より小さい小数をかけたときの答えのことよ!
それじゃわればわるほど大きくなるっていうのは?
ポカ~
何を独り言言ってるんだ?
整数を1より小さい小数でわったときのことよ!
そうか!
さっきの答えだどうだ!
小数のかけ算
整数のかけ算として計算してから、小数点をつけます。
52…10でわる→ 5.2(小数点以下1けた)
× 3…10でわる→ ×0.3(小数点以下1けた)
156…100でわる→ 1.5 6(小数点以下2けた)
5.2×0.3=1.56
うう やられた!

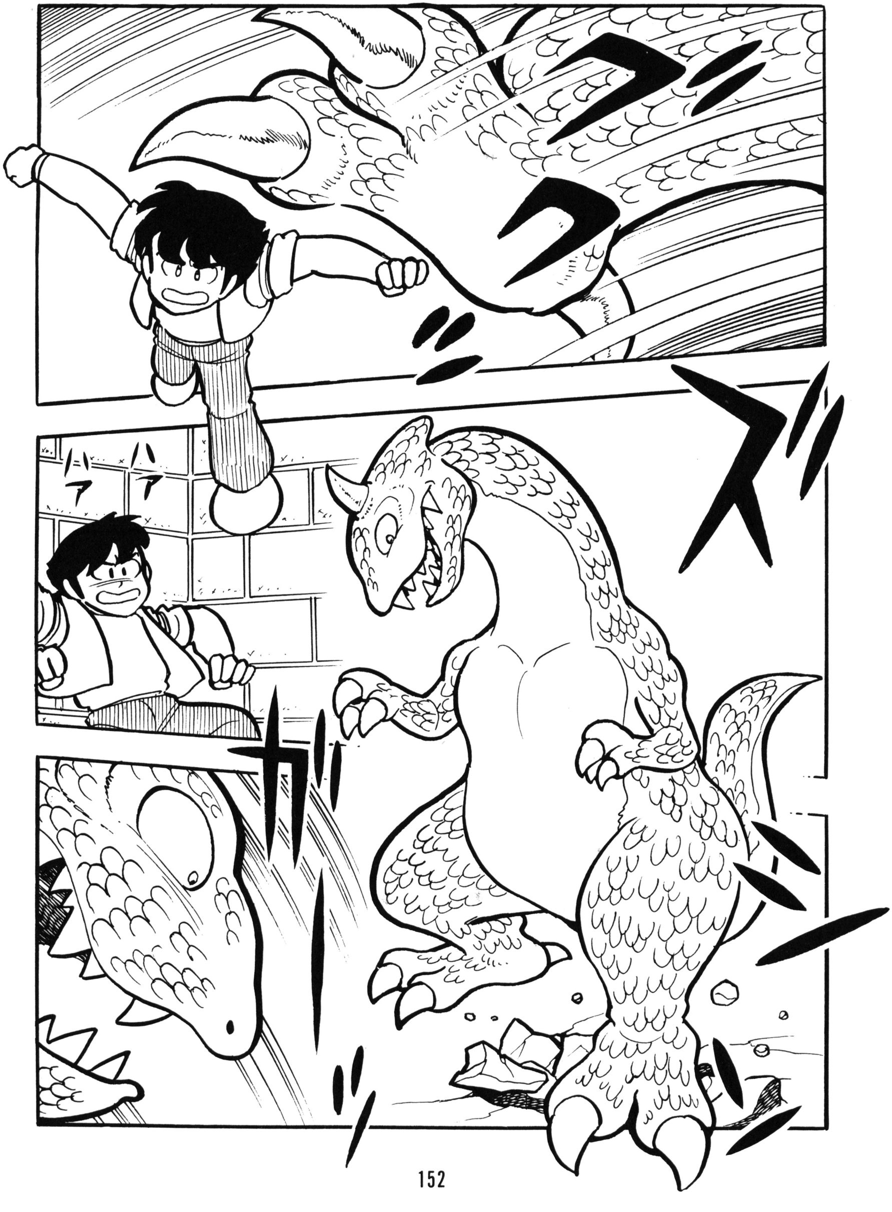
まだまだこんな問題もあるぞ!
ゴボッ
つぎの計算をしなさい。
1.2÷0.2=
小数のわり算
わる数の小数点を消してから計算します。
0.2)1.2
6
0.2)1.2
12
0
1.2と0.2をそれぞれ10倍して、わる数の小数点を消します。
1.2÷0.2=6
簡単簡単
あれっまたゴムボートが出てきた


変だな 第三ゾーンの 次は宝の はずなのに!
ああっ また 海だ!
いったい どこへ 行くんだろう
ザザザザ

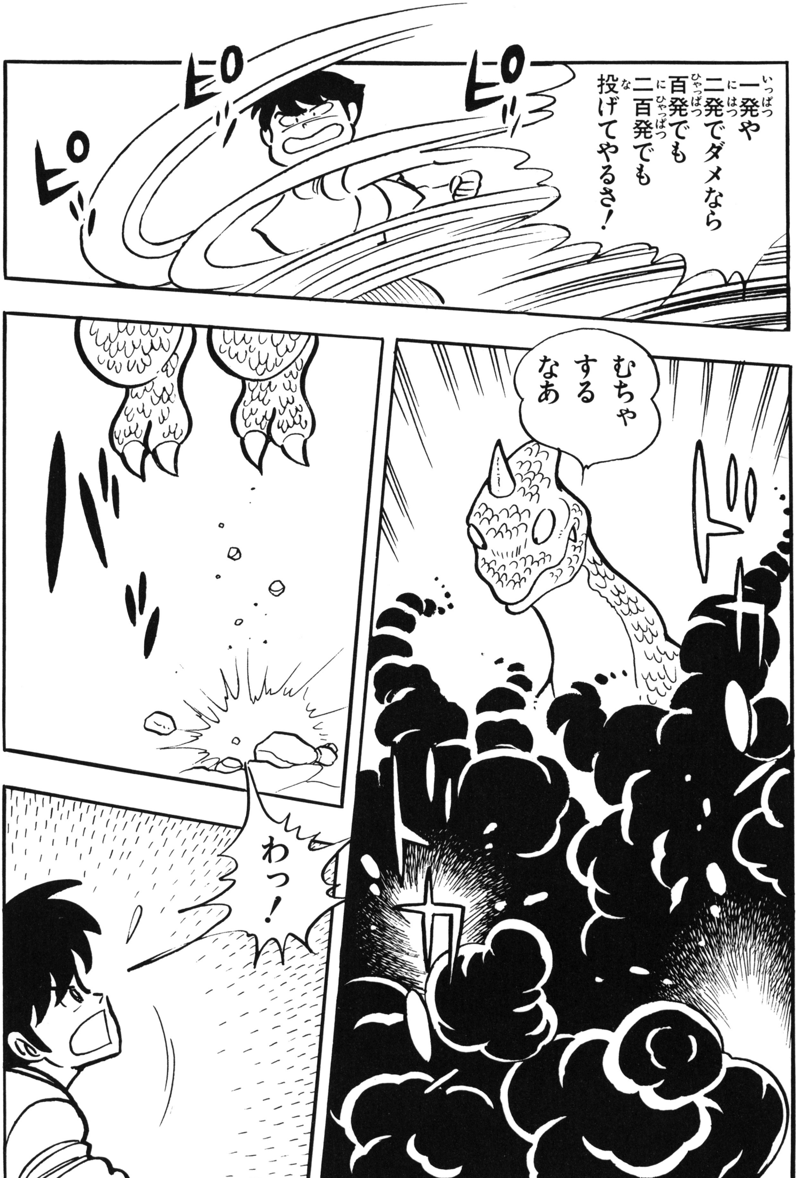
ザザー
あっ あんなところに城(しろ)がある！
ピカッ
うわっ

ビビン
ズゥ〜
いきなりどうしたんだ?
ロルト・ロックない知恵を絞って、ここまで来た、よく
しかしここまでだ生きては出られんぞ!
だれだ!!
クルッ

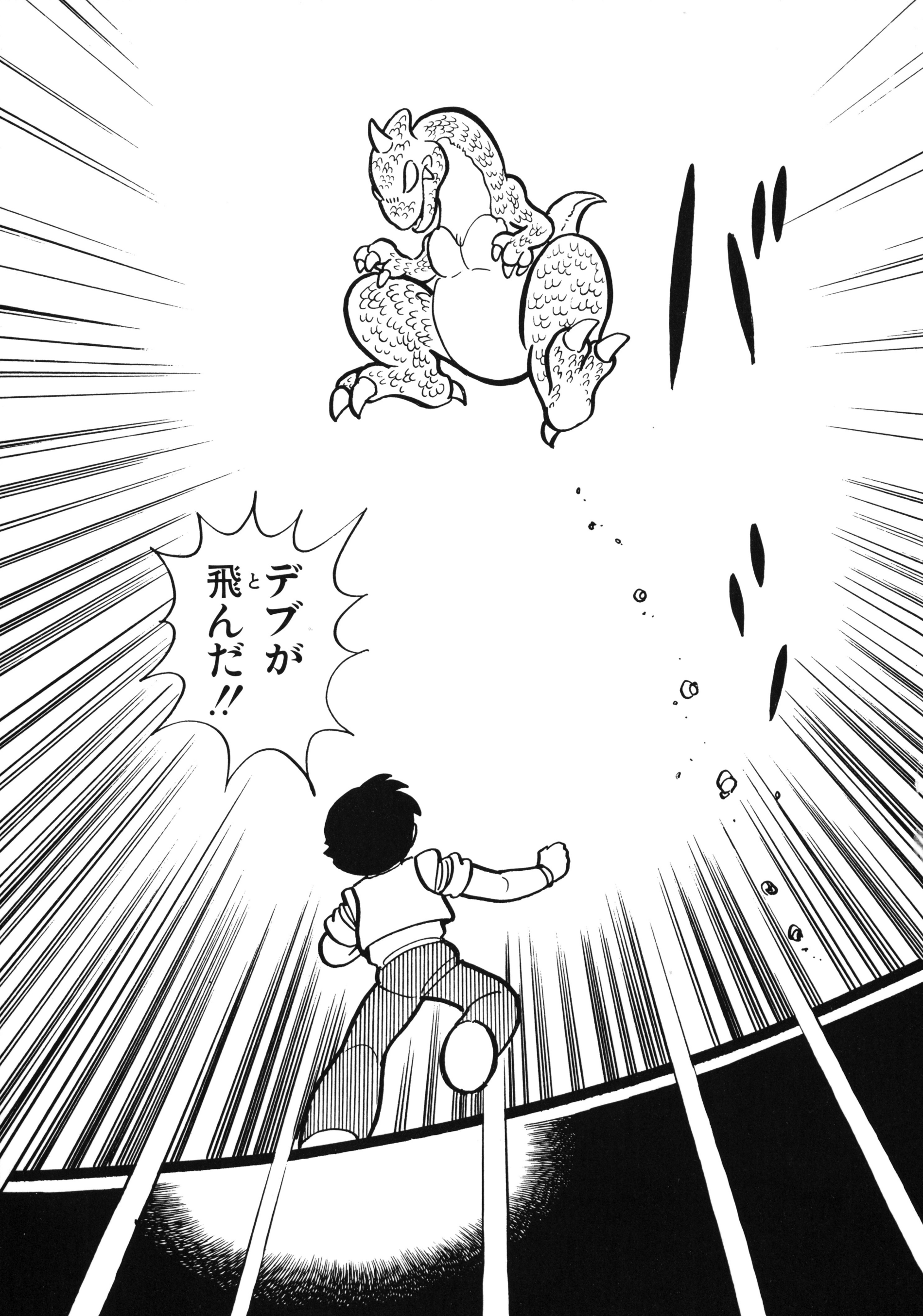

うわああっ

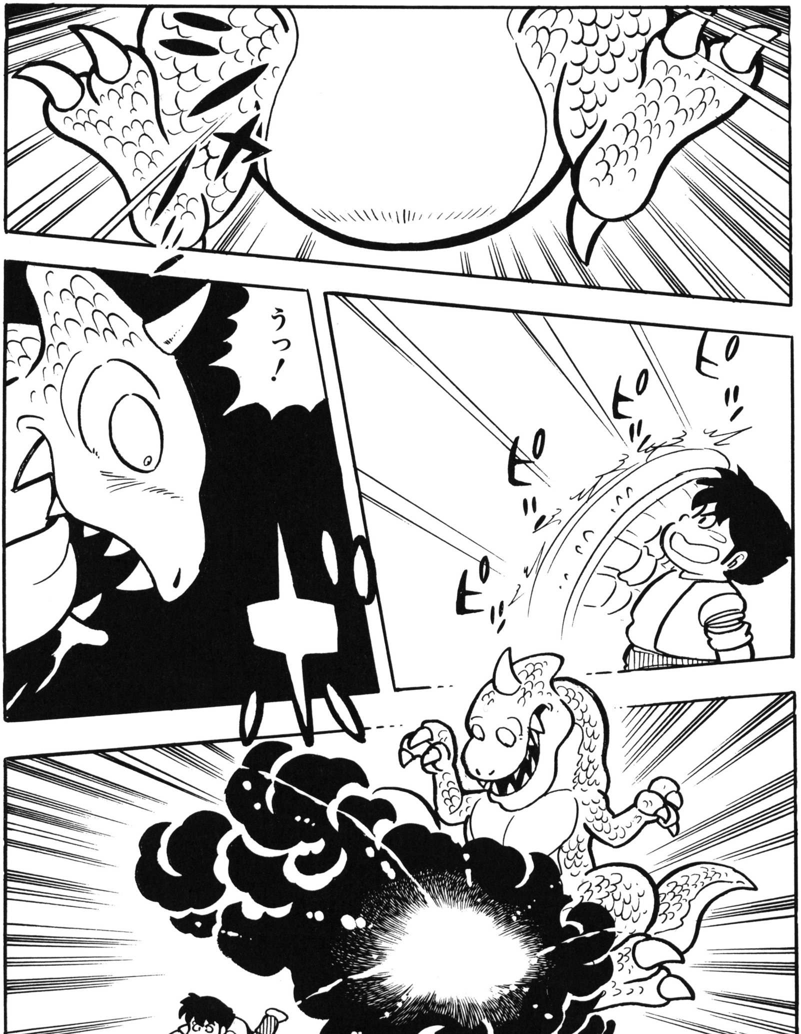

ズ
ハァ
ハァ
ガ

ぐわはははっ
そんな爆弾の
一発や二発で
やられるような
ボス様だと
思っているのか！



一発や二発でダメなら百発でも二百発でも投げてやるさ!
むちゃするなあ
わっ!


デブが飛んだ!!



うっ！
ピッ
ピッ
ピッ
ピッ

やったあ！
あっ こんなところにドアがある

やった
オルドーラの
宝(たから)だ！

The End

『地底大陸オルドーラ』の説明書に掲載された文章、図版、漫画等の無断複製および転載を禁じます。また、ディスクカード内のプログラムも、著作権法によって保護される著作物ですから、無断で複製したり、転載したり、販売したりすると処罰されます。

企画指導
榊　忠男　(元東京都港区立芝浜中学校教諭)

企画指導／カリキュラム構成
深水　吉春　(数学CAI研究会会長)

●

ストーリー漫画
山田　ゴロ

●

装　丁
ＥＤアートセンター

DISK SYSTEM ファミリーコンピュータ ディスクシステム　　地底大陸オルドーラ

1987年3月20日　初版第1刷発行
発行者　前田昌美／天谷修身
発行所　サン電子株式会社／株式会社アスミック
〒483 愛知県江南市古知野町朝日250 電話0587-55-1120/3500
〒162 東京都新宿区揚場町4番地　電話03-235-5611
編集・製作　株式会社アスク講談社
印刷・製本　株式会社太洋社
Ⓒ1987 SUNSOFT, ASK KODANSHA

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

I.Q. GAME SERIES

知能ゲームシリーズ 3 （算数―小数編）

地底大陸 オルドーラ

B面

ステップ・ドリル小数

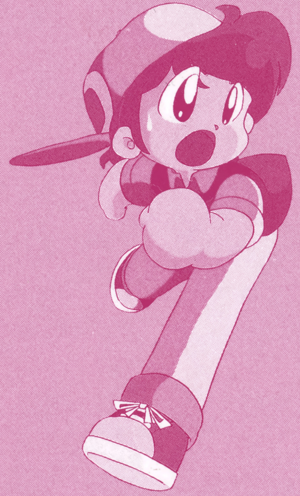
DISK SYSTEM

ファミリーコンピュータ ディスクシステム

SSD-ORD

地底大陸オルドーラ

知能ゲームシリーズ3



SUNSOFT

夢・創造・サンソフト

サン電子株式会社

ASMIK

株式会社アスミック